мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2002 № 6

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Все о
Doom III,
и немного больше...

Warcraft III
Ожидали? Получите!

Deus Ex 2
Приговорен к успеху.

GTA 3
Не делайте мне больно, господа.

Mortal Kombat: Deadly Alliance —
фаталити для компьютера.

New World Order —
убийца или жертва Counter-Strike?

ISSN 1609-9001

9 771609 900008 06>

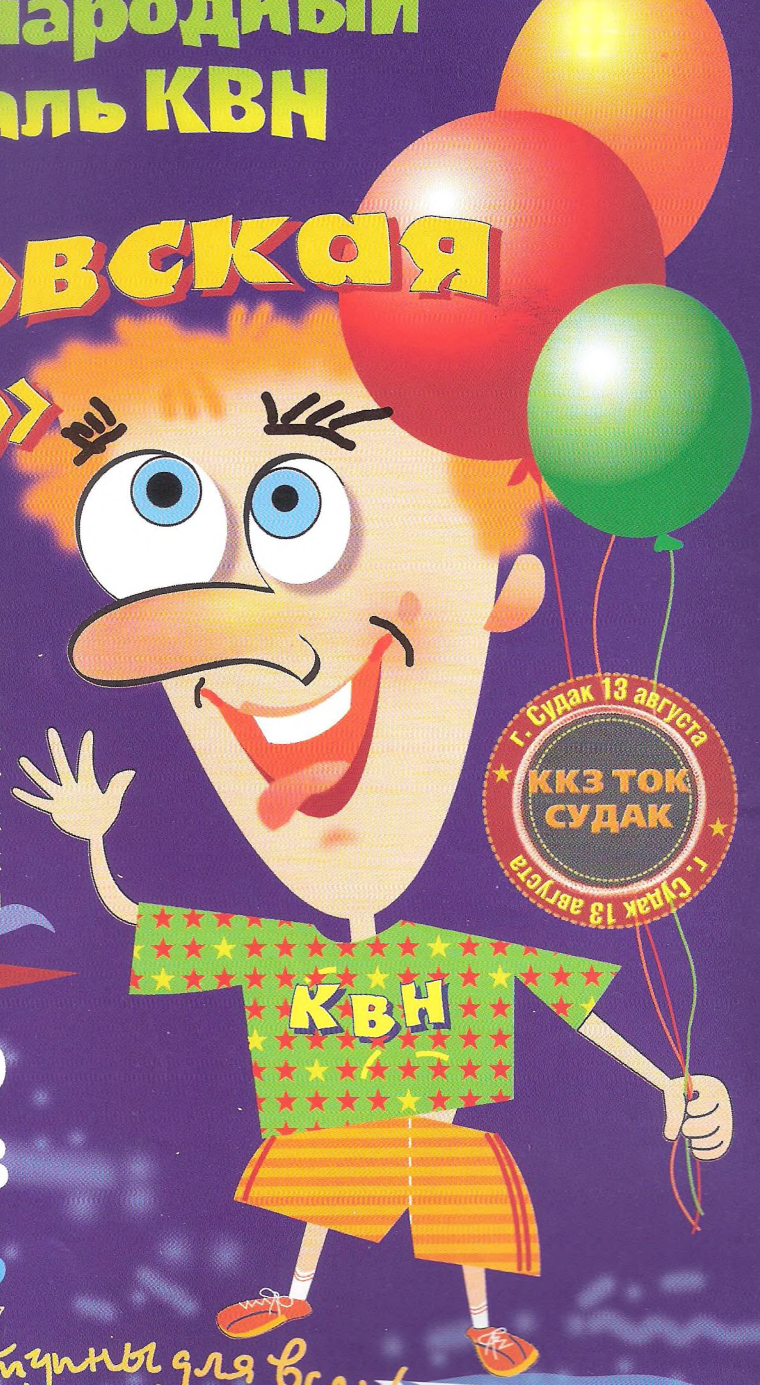
Подписной индекс — 23852

Телевизионное творческое объединение «АМиК Украина» и телеканал «Студия 1+1» представляют:

Генеральный спонсор лиги — ВІННІ

Международный фестиваль КВН

«КВНовская регата»



В играх принимают участие:

- сборная Санкт-Петербурга
- «Уездный город», г. Магнитогорск
- «95-й квартал», г. Кривой Рог
- «ЧП», г. Минск
- «Ва-банк», г. Луганск
- сборная Перми

Ведущий программы —

Александр Масляков

начало в 18-30

справки по телефонам (8-06566) 3-1615, 2-1437

Цены на билеты доступны для всех!

Партнеры лиги

Судак · Unitrade — На рівні Ваших сподівань · Такі справи · Таврія · Винный дом Logos · Футарі об'єднання · Глобал Україна · W.B.F. (World Business Family) — Канцелярские товары от торговой марки · Blast — www.blast.com.ua

Информационные партнеры

Хіт FM — Українська радіомережа — Слухай у Києві на FM 96,4
Радио Шансон — Киев 101,9 MHz
Шпиль! — мы с вами одной крови — игровой журнал нового поколения

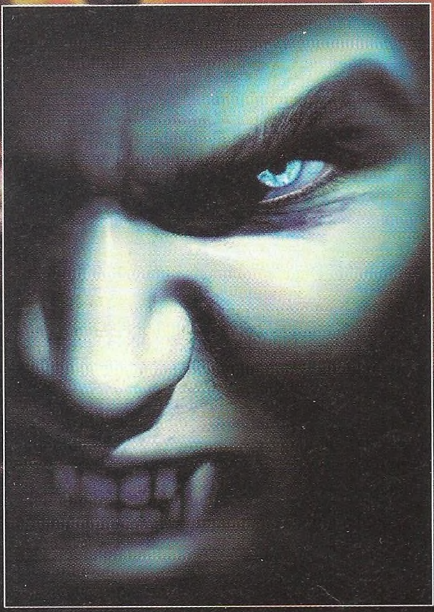
INTRO

Казалось бы, о каком «Шпиле!» вообще и о каких компьютерных играх в частности может идти речь в такую жару?! В принципе, мы согласны, что самым важным в данный момент является мороженое, прохладительные напитки, пляж, вода, туда-сюда…

Но все же не покупать журнал — это не выход, тем более что и в такой зной его можно очень выгодно использовать по назначению. Например, в общественном транспорте. Допустим, едете вы в обеденный перерыв в автобусе — народу валом, с каждого Ниагарским водопадом льется пот, окна закрыты, а на просьбу открыть люк женщина с толстой хозяйственной сумкой кричит, что у нее может развиться простуда и разные страшные человеческие болезни. И тут на помощь вам приходит «Шпиль!» — достаете его, раскрываете на спине у стоящей рядом бабки… и отключаетесь от всего, что происходит вокруг. И теперь вас не напрягает ни мужик, раскинувший подмышку на уровне вашей головы, ни дед, залетевший в автобус и требующий места на основании того, что он участник восстания газонокосильщиков семьдесят пятого года.

Или на пляже. Отправляясь туда, прихватите с собой «Шпиль!». Ведь бывает — только вы пришли, как солнце сразу занырнулось за тучи, вода перестала притягивать, а настроение резко пошло вниз. А так достаешь журнальчик, раскрываешь и вычитываешь игровые новинки. А тут уж и солнце вышло, и жизнь как-то вроде налаживается…

Короче, вариантов использования придумать можно множество, но главное, чтобы вы не забывали, что мы делаем «Шпиль!» для тех, кто и в жару, и в непогоду с нами одной крови!



Слушайся своей жажды — уйди в тень.

Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите;
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

Crouching Tiger, Hidden Dragon (Online)

Фанаты кунг-фу и прочих не менее боевых искусств, радуйтесь! Компания Phantagram Interactive анонсировала масштабный онлайновый проект, базирующийся на оскароносном фильме «Крадущийся тигр, притаившийся дракон». Разработчики обещают нам драки на высоте птичьего полета и захватывающую сюжетную линию.

В ближайшее время ожидается запуск официального сайта игры, сама же она должна выйти в конце 2004 года.

Commandos 3

Eidos Interactive объявила о выходе следующей части любимых всеми Commandos летом 2003 года. Как обычно, обещают улучшить графику и вправить мозги неприятелю. Кроме того, горячие испанские парни из Pyro Studios придумали какой-то невероятно затягивающий, по их словам, сюжет и вообще говорят, что новые Commandos будут кардинальным образом отличаться от предыдущих.



Хочется верить, что изменения пойдут игре на пользу.

Vietcong

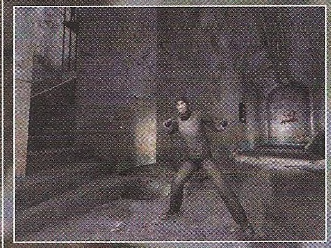
Война во Вьетнаме продолжает будоражить умы разработчиков компьютерных игр. Вот и ребята из Gathering of Developers, одного из подразделений Take-Two Interactive, решили не проходить мимо этой темы и анонсировали шутер от первого лица под многообещающим названием «Vietcong». Игрок почувствует себя в шкуре солдата элитных войск США и на протяжении двадцати миссий будет лазить по джунглям и отстреливать вьетнамских партизан. В вашем распоряжении будет самое разное оружие — начиная от винтовки М-16 и заканчивая гранатометом. Кроме того, когда совсем припечет, можно будет вызвать на подмогу авиацию.

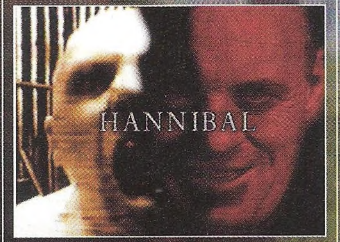


Кто-нибудь знает, как пахнет напалм?

Hannibal

Наконец кто-то додумался создать игру по мотивам культового триллера «Ганнибал» с блистательным Энтони Хопкинсом в главной роли. (Кстати, этим кем-то оказалась компания Arxel Tribe, а издателем выступит Strategy First.)





Так что в марте 2003 года у нас, похоже, появится шанс побывать в шкуре агента Клариссы Старринг и испытать все прелести охоты за каннибалом-интеллектуалом.

Gran Turismo Concept 2002: Tokyo-Geneva (PS2)

Владельцы вторых сонек потирают ладошки в предвкушении дополнения к самой классной гоночной игре всех времен «Gran Turismo 3». В «GT Concept 2002: Tokyo-Geneva» нам на выбор, помимо привычных моделей, будут предоставлены машины, произведшие фурор на автосалонах в Токио и Женеве.



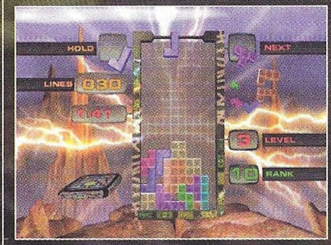
Men in Black II: Alien Escape hits retail (PS2)

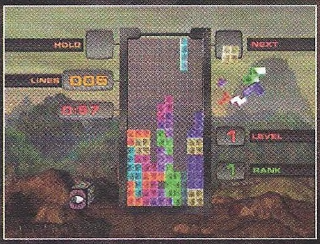
Люди в черном... Иногда они возвращаются... Снова и снова... На этот раз — стараниями компаний Infogrames (издатель) и Melbourne House (разработчик). В этом зубодробильном action от первого лица мы сможем играть за агентов J и K, традиционно спасающих Землю от очередной инопланетной угрозы.

К моменту выхода журнала игра уже должна появиться в продаже.

Tetris Worlds (Xbox)

Скоро тетрис появится даже на микроволновых печах. Новая вариация самой популярной в мире игры — теперь на Xbox. Шесть планет, и на каждой из них игроку придется играть в особый вид Тетриса: hot-line Tetris, cascade Tetris, fusion Tetris и т. п. Кроме того, в режиме мультиплеера может играть до четырех человек. Кто быстрее очистит уровень, тот и победил. Чем бы буржуи ни тешились...





Indus3

Как сыр в масле

Чистая прибыль компании UbiSoft Entertainment за 2001-2002 финансовый год (без учета расходов на амортизацию) составила 13,4 млн. евро. Это на целых 168% больше, чем в прошлом году. В следующем 2002-2003 финансовом году UbiSoft готовит к выходу несколько настоящих хитов, среди которых: «Rayman 3 Hoodlum Havoc», «Tom Clancy Splinter Cell», «Tom Clancy Rainbow Six Raven Shield XIII» и уже вышедшая «The Sum of all Fears».

Что касается продаж компании, то за указанный период они составили 326 млн. долларов США, что на 42% выше результатов прошлого года.

Эх, живут же люди!

Холодильник для Xbox!

Ну, холодильник не холодильник, но новый телевизор серии «RCA» от компании Thomson Multimedia будет иметь стандартное гнездо для работы с приставкой Microsoft Xbox. Эти агрегаты будут выпускаться под логотипом «Xbox Ready»; всего таких моделей ожидается одиннадцать.

Кроме того, Thomson Multimedia производит DVD-проигрыватель для Microsoft Xbox и устройство для записи цифрового видео Microsoft UltimateTV. Именно на базе последнего Microsoft планирует в следующем году производить новую модификацию своей многострадальной приставки.

Международные финансы

У Amazon.com горе. В марте этого года ушел их финансовый директор. Но не переживайте за Уоррена Дженсона — он перешел на такую же должность в Electronic Arts. Дженсон заменит на этом посту одного из самых выдающихся представителей индустрии — Стэна МакКи. До Amazon.com Уоррен трудился (также в качестве руководителя финансовой службы) в авиакомпании Delta Air Lines, а еще раньше — в телекомпании NBC, подразделении General Electrics. Такой карьере можно только позавидовать.

Так держать!

Совокупный доход игровой индустрии к 2008 году составит 40 млрд. долларов США. Такой оптимистический прогноз сделали аналитики британского агентства Informa Media. Причем совокупные продажи игровой продукции уже в следующем году перевалят за отметку в 31 миллиард. Процентов семьдесят придется непосредственно на видеоприставки и аксессуары, оставшиеся же тридцать — разумеется, на софт.

Всезнающие аналитики считают, что лидером рынка игрового железа в этом году останется Sony. На долю ее приставок придется 69% от общих продаж. В принципе, никто и не сомневался.

Горячие вакансии

Monolith Productions формирует команду для работы над проектом *«The Matrix Online»*. Не каждый день компания подобного уровня предоставляет вакансии. За такую работу не грех и побороться. Может, кому из украинских программеров и повезет. Дерзайте — благо, требования к кандидатам вполне приемлемы:

Аниматор (Matrix MMP Title)
Обязанности:
- дизайн и моделирование 3D-моделей;
- работа в тесной взаимосвязи с главным художником и дизайнером уровней;

Квалификация:
- как минимум, двухлетний опыт работы 2D/3D художником со специализацией в дизайне моделей;
- высокая коммуникабельность, исполнительность и организационные навыки;
- способность работать под давлением и в условиях дедлайна;
- увлечение компьютерными играми;
- профессиональное владение пакетами типа 3D Studio Max, SoftImage и т. д. (особенно Maya);
- предпочтение отдается специалистам по компьютерной визуализации рукопашных поединков.

Резюме и примеры работ высылать по адресу 3djobs@lith.com

Сами с усами

По сообщению пресс-службы ассоциации CESA — организаторов ежегодной Tokyo Game Show — уже более 74-х компаний согласилось принять участие в очередной выставке. Среди них такие глыбищи, как Konami, Microsoft, Namco, Sega, Square, Taito, Enix, Hudson, Idea Factory и Tecmo.

Билеты на шоу обойдутся приблизительно в 9 баксов, их продажа начнется 22 июля. Так что спешите видеть.

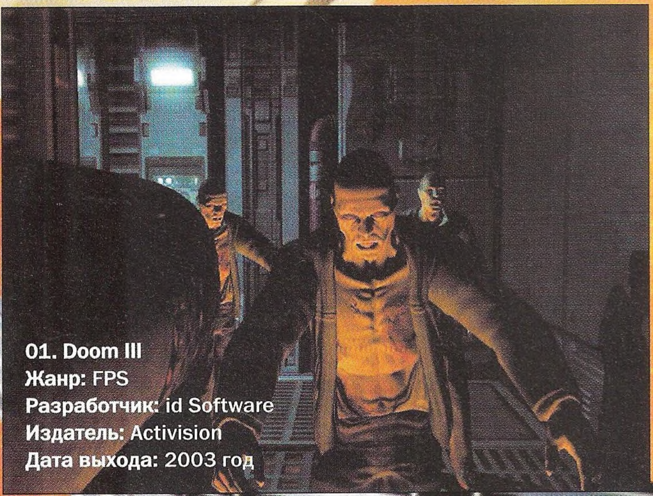
Следует отметить, что Nintendo Co. Ltd и Sony Computer Entertainment пока еще отсутствуют в списке участников шоу. Гиганты индустрии собираются в дни выставки провести собственные мероприятия.

Лебединая песня Nintendo?

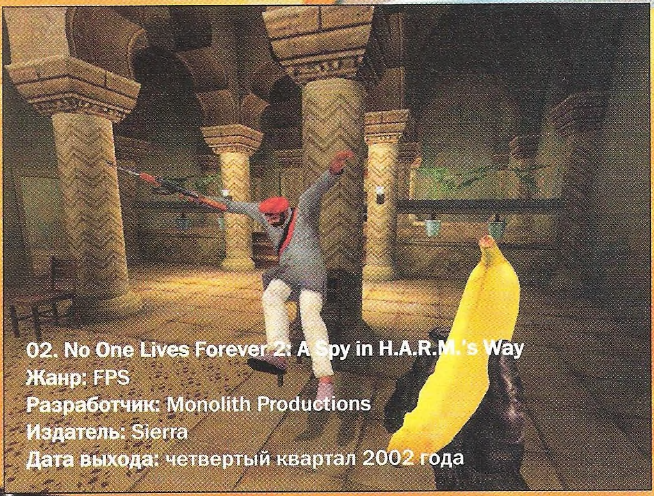
Президент Nintendo, Сатору Ивата, высказал предположение, что GameCube может стать последней приставкой именитой японской компании. Он заявил, что не может питать оптимизма по поводу будущего Nintendo на игровом рынке, и объясняет такую позицию тем, что компания достигла того предела, когда дальнейшее развитие звука, графики и других игровых элементов не может дать необходимого результата. Вполне возможно, что, как и Sega, Nintendo переквалифицируется в разработчика программного обеспечения для приставок нового и сверхнового поколения.

Великолепная Десятка

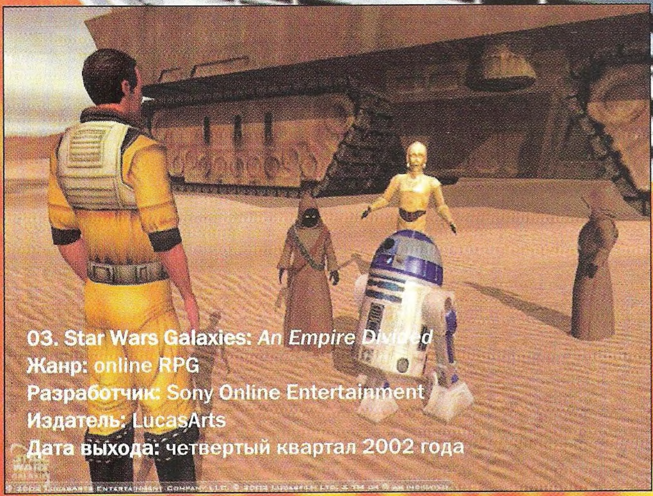
Прошла восьмая E3, отгремели фанфары — мы же подводим итоги и представляем на ваш суд десять лучших игр выставки для PC.



01. Doom III
Жанр: FPS
Разработчик: id Software
Издатель: Activision
Дата выхода: 2003 год



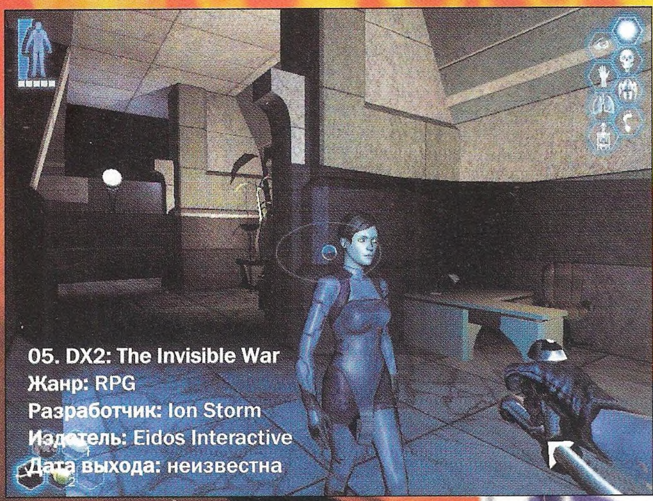
02. No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Sierra
Дата выхода: четвертый квартал 2002 года



03. Star Wars Galaxies: *An Empire Divided*
Жанр: online RPG
Разработчик: Sony Online Entertainment
Издатель: LucasArts
Дата выхода: четвертый квартал 2002 года



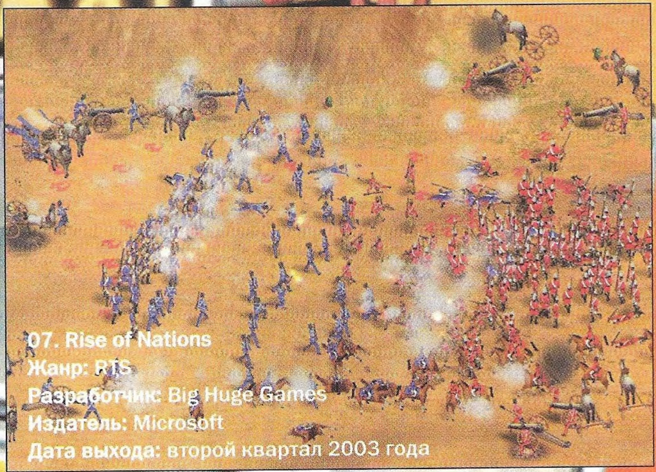
04. Unreal Tournament 2003
Жанр: FPS
Разработчик: Digital Extremes
Издатель: Infogrames
Дата выхода: третий квартал 2002 года



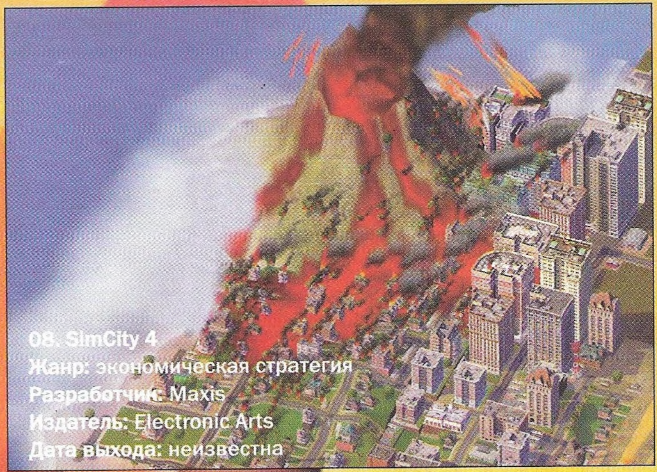
05. DX2: The Invisible War
Жанр: RPG
Разработчик: Ion Storm
Издатель: Eidos Interactive
Дата выхода: неизвестна



06. Neverwinter Nights
Жанр: RPG
Разработчик: BioWare
Издатель: Infogrames
Дата выхода: третий квартал 2002 года



07. Rise of Nations
Жанр: RTS
Разработчик: Big Huge Games
Издатель: Microsoft
Дата выхода: второй квартал 2003 года



08. SimCity 4
Жанр: экономическая стратегия
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: неизвестна



09. The Sims Online
Жанр: симулятор жизни
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: третий квартал 2002 года



10. Command & Conquer: Generals
Жанр: RTS
Разработчик: EA Pacific
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: четвертый квартал 2002 года

Название: Doom III
Разработчик: id Software
Издатель: Activision
Жанр: FPS/Horror
Дата выхода: 2003 г.

Они делают DOOM







Между адом и Землей

Немало воды утекло с тех пор, как 1 июня 2000 года главный программист id Software и просто отличный парень Джон Кармак объявил о начале разработки самой ожидаемой игры всех времен и народов.

«DOOM III» — и этим все сказано. Два года мы жадно ловили крохи информации по этому проекту. Радовались даже самому захудалому скрину. Пытались предугадать сюжет и с ужасом представляли себе системные требования игры. И даже думать боялись о том, когда она выйдет.

Теперь все страхи позади. Прошедшая в Лос-Анджелесе всемирная выставка компьютерных развлечений E3 расставила все по своим местам. Демонстрация **Doom III: The Legacy** стала ключевым событием выставки. Что тут говорить, если к стенду Activision, в котором находился уголок id Software, выстраивались километровые очереди. Демонстрация полноценного игрового ролика проходила за закрытыми дверями на стенде, оформленном в виде марсианской базы с надписью UAC на стенах. Избранные представители прессы, побывавшие также и на специальных показах, сопровождавшихся интервью с разработчиками, выходили с таким видом, будто они действительно только что вернулись с Марса. Увиденное заставляло поверить если и не в высший разум, то уж в научно-технический прогресс точно. Выразить словами это просто невозможно. В принципе, одно подходящее словечко есть, но, боюсь, после употребления его в статье придется распрощаться с надеждами на получение титула «Лучший во Вселенной обозреватель компьютерных игр».

А если без шуток, то ролик напугал. В том смысле, что мурашки по спине пробежали, да пару литров холодного пота пришлось выжать из футболки. В последний раз так страшно мне было на закрытой демонстрации фильма «Кошмар на улице Вязов 2» в одном из подпольных житомирских кинозалов. Однако по сравнению с «Doom III» любой фильм ужасов покажется диснеевской мультяшкой.

Джим Доз, программист id Software: «Главная цель игры — так напугать игрока, что бы он забыл о том, что все это происходит на экране монитора. Воспоминания о том мире не дадут вам покоя даже после нажатия reset'a. Doom станет для вас новой реальностью». Безусловно, id Software на все 100% удалось воплотить сказанное в жизнь. Общий антураж и оформление уровней продуманы таким образом, чтобы игрока постоянно преследовало ощущение опасности, таящейся за каждым углом, в каждой тени и даже за каждой стеной…

…2145 год, Марс. Дело было вечером, делать было нечего. На посту военной базы «Union Aerospace Corporation» стоят два пехотинца. Ребята явно скучают. Мимо проходит подозрительного вида ученый. Он явно не в духе и уж точно куда-то спешит. Оглядывается в сторону охранников, подходит к пульту связи и сообщает, что все готово, но за последствия он не ручается… Грубый и хриплый голос обрывает бедолагу. Ведь в этой игре он всего-навсего пешка. И тут наше внимание приковывает одна из комнат военной базы. Предметы, находящиеся в ней, ни с того ни с сего начинают летать по воздуху, а яркие вспышки света еще сильнее нагнетают и без того уже напряженную атмосферу. Какой-то непонятный гул… Внезапно одна из стен комнаты взрывается, а за ней… То, что предстало нашему взору, не поддается описанию… обнаженная плоть, которая постепенно











принимает форму ужасного, уродливого лица. Кажется, само Зло смотрит на вас. Существо открывает свою пасть, и оттуда вылетают горящие полупрозрачные черепа. Слышен протяжный, кричащий и жуткий свист. Охранник не успевает оглянуться, как один из черепов с хрустом вгрызается ему в спину. Лицо человека искажается болью... И вот уже на месте обычного солдата — жаждущий крови монстр.

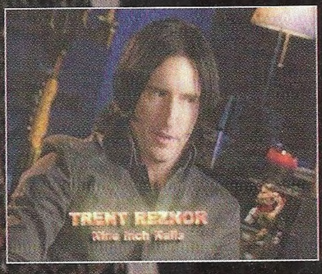
В результате ошибки или предательства эксперимент превратился в настоящую катастрофу, неотвратимо перерастающую в полный хаос... (Вот вам наука. Если будете когда-либо проводить в секретной лаборатории эксперименты по телепортации на дальние расстояния, обязательно оставьте записку родителям.)

Все описанное выглядело, как жуткий и невероятно страшный фильм, и за несколько десятков секунд успело напугать всех присутствующих. А разработчики напомнили, что все это рендерится в реальном времени на движке игры. Но это были лишь цветочки — вступительный ролик. Все, что происходило на экране в течение следующих десяти минут, было еще страшнее. Игровой процесс во всей его красе. Вот камера выхватывает лифт, спускающийся из казарм на самый нижний этаж базы. В лифте стоит пехотинец в полном снаряжении. Его лицо перекошено от страха. Он скалит зубы, оглядывается и надевает шлем. Начинается игра.

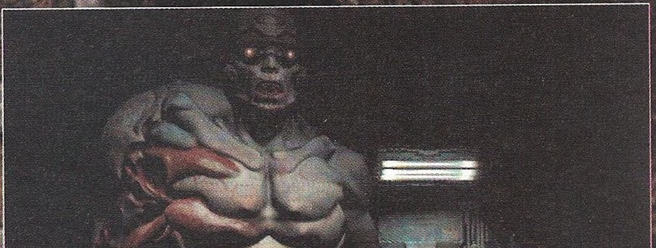
Заходим в слабо освещенный коридор. По стенам протянуты трубы, из них с характерным шипением вырывается пар. Несколько шагов вперед — и внезапно трубы на стене слева начинают выгибаться, затем с треском лопаются (обломки при этом разлетаются с соблюдением всех законов физики). Отвратительная тварь из самых ужасных ваших кошмаров показывается из проема в стене. Судя по всему, существо не имеет глаз, что отнюдь не мешает ему броситься на вас. Лихорадочно отстреливаемся... На этот раз пронесло. После этого урода монстры помельче кажутся просто семечками.

Следующий эпизод пугает еще больше. За очередным поворотом мрачного коридора игрок видит, как в дверном проеме, волоча за собой тело мертвого толстяка, исчезает нечто большое и недружелюбное. Любопытство берет верх над здравым смыслом, и пехотинец идет по кровавому следу навстречу неизвестности. То, что предстало взору присутствовавших на показе, захватывало, ужасало и вызывало отвращение одновременно. Все-таки хорошо, что ребята из id все свои больные фантазии воплощают в играх, а не в реальной жизни.

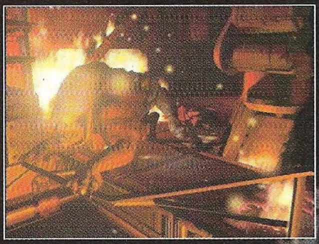
Маленькое помещение — судя по всему, ванная. Внезапно камера «отделяется» от игрока и осторожно «заглядывает» за угол. На потолке качается лампа, и свет от нее в соответствии со всеми оптическими законами падает поочередно то на одну, то на другую стену. Причем впервые в истории компьютерных игр тени просчитываются для каждого пикселя на экране, что позволяет разработчикам создавать сцены, целиком основанные на игре света и тени (кроме всего прочего, это создает потрясающий эффект присутствия). На грязном полу сидит уже знакомый нам монстр. Кстати, как выяснилось из разговора с разработчиками, это новое обличье легендарного pinky demon, известного в народе как «розовая свинья». Медленно, но уверенно, словно предвкушая славный ужин, чудовище подтягивает к себе усопшего — и через мгновенье, издав ужасающий рев, вгрызается челюстями в тело несчастного. Причем все это показывается с такими смачными анатомическими подробностями, что человека неподготовленного вполне может стошнить. В общем, я не удивлюсь, если мне скажут, что к работе над игрой привлекали ведущих американских патологоанатомов.

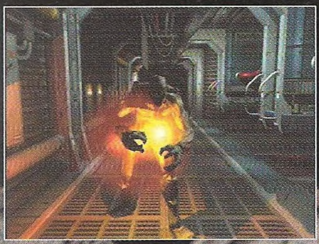


Еще одно заявление разработчиков, которое, не сомневаюсь, вызовет у вас удивление: в «*Doom III*» будет *полноценный сюжет*. Более того, как говорит Джим Доз, этот сюжет нас шокирует: «Над сценарием












«Doom III» работает славный малый Мэтью Костелло. Именно он придумал сюжеты для «7th Guest» и «11th Hour». Однако мы прекрасно понимаем, что для самых горячих поклонников первых двух Doom'ов важен сам процесс отстрела монстров. Хардкорных геймеров вовсе не интересует, из-за чего вся эта заварушка началась. Поэтому мы сделали так, чтобы они не задумывались над перипетиями сюжета и просто занимались делом. Новая игра — это не пересказ старой истории. Это и есть настоящий «Doom». Такой, каким мы все его представляли: пронизанный первобытным страхом, окутанный тайной и невероятно затягивающий».

Что касается собственно игрового процесса, то он также претерпит изменения. Однако не настолько значительные, чтобы отпугнуть ветеранов жанра. Все новшества необходимы для большего погружения игрока в мир «Doom III». В качестве примера возьмем один из эпизодов игры. Вы только что расстреляли толпу мертвяков, истратив на это благородное дело почти весь боезапас. Надо немного отдышаться и прийти в себя. И тут перед вами возникает огромная тень чудовища, приближающегося из-за угла. Понимая, что силы неравны, вы тихонько прячетесь в самой темной части коридора, уповая токмо на провидение. Слышны тяжелые шаги, затем из-за поворота показывается монстр, похожий на безумную помесь робота и демона. Внезапно он останавливается, принюхивается и, поблескивая желтоватыми глазами, обводит взглядом коридор,. Не заметив вас, продолжает свой путь, недовольно урча и царапая когтями по полу. Пронесло...

Дизайнер id Software Мол Блэкхэлл: «Монстров в игре предостаточно — иногда они будут нападать по одному, а иногда и целыми десятками. Вы не будете знать, что ждет вас за следующей дверью. Так что готовьтесь к каждой схватке, как к штурму Бастилии. «Doom III» постоянно будет держать вас в страхе и напряжении. Все наши твари — как тупые, так и смышленые — будут вести себя по-разному. Единственно, что могу сказать с уверенностью, поведение монстров будет максимально правдоподобным. Все что им надо,— это ваша смерть. И вы никогда не узнаете, с какой стороны она к вам подойдет».

Сами монстры просто поражают своим внешним видом и великолепной анимацией. Над этим трудится Фред Нильсен, ранее работавший в Голливуде, в частности над мультфильмом «Шрек». О его умении вдохнуть жизнь в самые невероятные создания ходят легенды.

По словам Мола, в игре будет около тридцати уровней (возможно, немного больше). Все они будут огромными и построенными таким образом, чтобы максимально передать жуткую атмосферу страха и напряжения. «Это действительно тяжелая работа — создавать уровни для «Doom III»,— делится Джим Доз.— Дело в том, что мы используем очень много эффектов, которые ранее применялись только в кинематографе — та же игра света и тени, например. Из-за этого нам приходится уделять очень много внимания различным элементам архитектуры, источникам света и даже мебели. Все это делается с одной целью — как можно сильнее напугать игрока. Кроме того, будут и открытые уровни. Правда, не ждите, что я расскажу вам, сколько их будет в финальной версии. Поиграете — увидите сами. И еще, мы не делаем открытые уровни только потому, что сейчас это модно. Мы просто хотим, чтобы вам было интересно».




Музыка и звуковое сопровождение

Без них невозможно создать атмосферу настоящего, до костей пробирающего ужаса. И с этим у разработчиков все в порядке. Всю музыку и эффекты к презентации id software на E3 написал сам Трент Рензор — фронтмен замечательной альтернативной команды «Nine Inch Nails» (а по совместительству еще и продюсер милашки Мерлина Мэнсона). Вот что он сам говорит по поводу своей работы над озвучкой Doom III: «Мы хотим забраться прямо к вам в голову и заставить понять, что это не такое уж приятное место для пребывания».

А вот то, что думают о самом Рензоре разработчики игры, они поведали в интервью сайту *gamspy*.

Грейм Девайн: Трент — клевый чувак. Он — это часть музыкальной индустрии, а я работаю в индустрии развлечений, и из-за этого в начале нашей работы мы все время спорили — ведь я имею дело со звуком на уровне единичек и нулей, а он — на уровне децибелов. Мне совсем не интересно, какой тип компрессора Трент хочет добавить в игрушку.

Иногда он подходит ко мне и начинает канючить: «Я хочу замутить туда вот эту штуку»,









а я ему: «Да вряд ли эта тема проканает!». Потом я читаю об этом, до меня доходит способ все-таки засунуть ее в игру, и все звучит просто офигенно. Это все смахивает на музыкальную мини-студию в одной программе. Он говорит: «Переделайте движок на децибелы». Так что мы подогнали звуковой движок как раз под него.

gamespy: Получается, взгляд человека не из индустрии игр оказался довольно полезен для вас?

Грейм Девайн: Конечно, он изменил мою точку зрения.

gamespy: Вы уже придумали и построили все инструменты, которыми пользуетесь при создании Doom 3?

Роберт Даффи: Как ни крути, прошло уже достаточно времени, с тех пор как это произошло. Хотя мы все еще продолжаем добавлять всякие навороты. Кроме того, постоянно обнаруживаешь новые ошибки. Приходится быть очень внимательным.

А еще я добавил в игрушку специальный звуковой редактор для Трента и ребят из NiN. Теперь они могут редактировать звук в реальном времени и чувствовать атмосферу уровня.

Нельзя также обойти сторонной вопрос, касающийся многопользовательской части. «Мы очень стараемся, чтобы создать действительно революционный одиночный режим»,— говорит Джим Доз. «Поэтому к моменту выхода игры будет доступен только стандартный deathmatch. Впоследствии должны появятся новые режимы, однако сейчас мы не акцентируем на этом свое внимание. Ведь наша первостепенная задача — сделать «Doom III» незабываемой игрой для одиночного прохождения. И для этого мы используем все возможные и невозможные технологические достижения, появившиеся в последнее время. А захватывающий сюжет должен только подчеркнуть наше превосходство над конкурентами».



А теперь то, о чем вы так долго думали, но боялись спросить.

Минимальные системные требования

Садюги из ATI Technologies нагло объявили о том, что «DOOM III», который был показан на E3, демонстрируется на платформе, построенной на базе «2 ГГц процессора и видеокарты следующего поколения от ATI». То есть можно уже с уверенностью сказать, что был задействован работоспособный ускоритель на базе ATI R300.

Со слов великого и ужасного Джона Кармака становится ясно, что данный адаптер — на сегодняшний день самое быстрое решение для DOOM III. Но загвоздка в том, что на данный момент (момент написания статьи) видеоплат на R300 в свободной продаже нет. Представим, что Doom III вышел сейчас. Что делать? На чем играть?



Кармак советует:

- если принять во внимание возможности RADEON 8500, то это наиболее производительная карта для «Doom III». Что тут говорить, если она может обрабатывать семь текстур в один проход, тогда как GeForce4 Ti потребуется для этого 2-3 прохода — в зависимости от сложности детализации;
- однако теория теорией, а на практике *GeForce4 Ti* демонстрирует лучшую, нежели у его айтишного коллеги, производительность. Это происходит из-за того, что GeForce — текущая платформа id Software (да и OpenGL-драйвера у Nvidia лучше);
- *GeForce4 MX* подходит для «Doom III», но это еще вилами по воде писано. Все дело в меньшем количестве пиксельных конвейеров, текстурных модулей, возможностей комбинирования текстур и отсутствию вершинных шейдеров;
- если вы «счастливый» обладатель медленного процессора, то со всеми включенными функциями *GeForce 3* будет быстрее GeForce4 MX — вследствие того что GPU трешки эмулирует вершинные шейдеры быстрее их обработки медленным процессором. На системах с мощным CPU GeForce4 MX вполне может показать результаты получше;
- карта класса *GeForce2 GTS* должна показывать в «Doom III» производительность лучшую, чем RADEON 7500. Драйвера, вы мои драйвера…
- в самом хвосте списка плетутся платы класса *RADEON* и *GeForce* с *64-битным доступом* к памяти.

Джим Доз добавляет: «Весь прикол в том, что на самом деле мы очень интенсивно используем технологию bump mapping. То есть реально наши персонажи состоят из относительно небольшого количества полигонов, но вот почти все текстуры на них рельефные. Именно эта фишка позволяет нам отображать на экране порядочное количество отлично выглядящих монстров безо всякого замедления работы компьютера. Кроме того, если говорить о конфигурации, то следовало бы уточнить следующее — считайте, что на видеокартах класса ниже GeForce 3 вы увидите не «Doom III», а лишь жалкую подделку. Попробуйте только отключить попиксельное освещение и bump mapping — вы сразу же лишитесь половины игры. И я отнюдь не хочу вас напугать. Вполне возможен запуск «Doom III» и на первых GeForce, однако я вам настоятельно рекомендую раскошелиться на хорошую видеокарту, на базе GeForce 3 или выше».

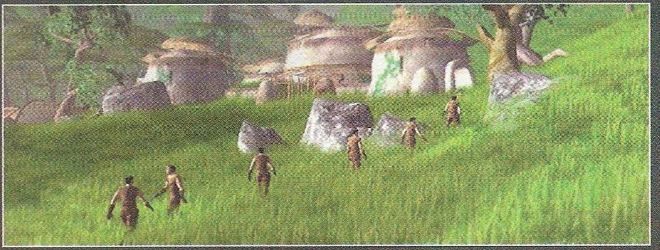
Если подвести итоги, то GeForce4 Ti и RADEON 8500 вполне должны подойти для «Doom III». Тем более что ребята из ATI должны исправить свои OpenGL-драйверы. Однако для оптимальной игры, конечно же, следует приобрести карту класса NV30 или R300.

Я не стану говорить, что с выходом «Doom III» произойдет революция. Причем не только в мире компьютерных игр, но и во всей индустрии развлечений. Это и так уже всем ясно. Просто я счастлив, что живу в то время, когда делают ТАКИЕ игры.

И еще… Мы помним, как все начиналось. Не так ли?

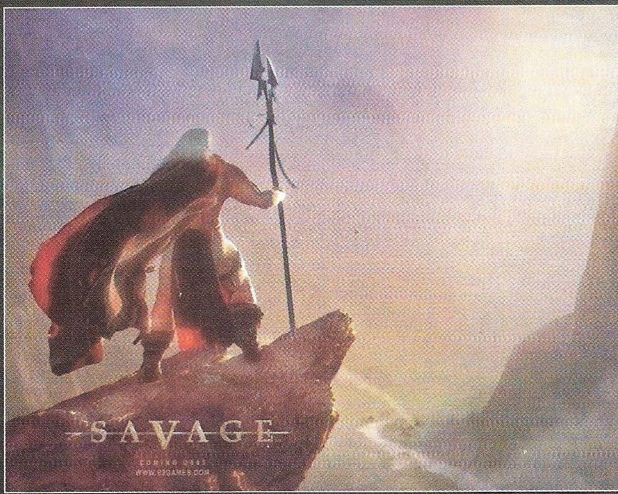
Андрей Гайдут

Название: Savage
Разработчик: S2 Games
Издатель: IGames
Жанр: MMORPG
Дата выхода: 10 марта 2003
Системные требования: не объявлены



Одичание онлайн

Довольно интересный ход решили сделать разработчики из S2: в то время как некоторые люди (видимо, из числа тех, кому в детстве доставались лишь резиновые пряники и деревянные игрушки) вопят о вреде компьютерных игр, называя их чуть ли не чумой XXI века, эти парни собираются в скором времени выдать интересненькую игру на злобу дня. Одни с пеной у рта орут о том, что компьютерные игры тупят, иссушают мозги и могут привести к острой форме ветрянки; другие же, дружно забив на подобные высказывания, предлагают вжиться в роль дикаря…



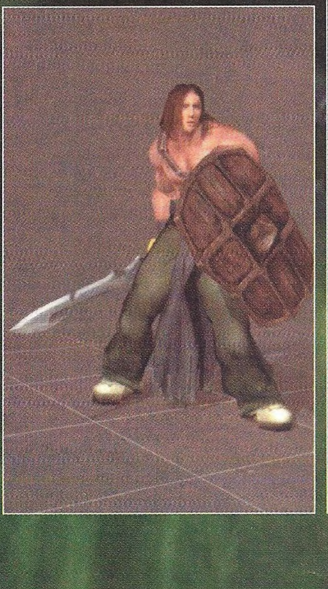
Игра будет онлайновой, что, понятное дело, доведет одичание до максимума. В общем, как и полагается для придания одичанию наибольшей эффектности, *цивилизация рухнула*. Мир, соответственно, развалился, макдональдсов больше нет, и никто уже не сетует на качество дорог. Но и это еще не главная беда, так как Землю населили полчища зверей-мутантов. Откуда и каким образом появились эти товарищи нам, кстати, не известно — то ли много лет назад были запущены в производство пончики-мутанты с начинкой из мяса клонированного утконоса, то ли другая пакость случилась — не в этом дело. Важно другое: это зверье пытается щемить нашего брата, то бишь человека. Да и «человек» этот как-то не очень уверенно смотрит в будущее, так как подрастерял достижения прогресса. Остались, правда, какие-то ошметки науки, техники и чего-то еще, но большая часть гомо сапиенс смотрит на все это, как на фокусы иллюзиониста Акопяна.

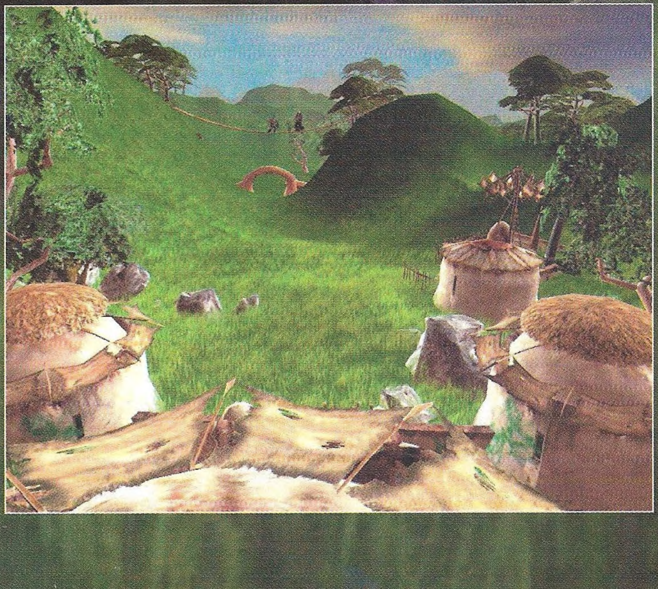
Основным занятием человечества стали массовые пробежки по полям с целью завала пары-тройки зверей да последующее поглощение дичи. Понятное дело, что пора было этот беспредел прекращать, а посему появился некий *Джерезия*, мозги которого пребывали в динамике (да и банки у парня впечатляли — тоже, видать, тонуса не теряли). Наш герой, пообещав людям хлеба и интернета, объединил их в «Легион Человека». Как известно, вместе легче и батька бить, поэтому зверям быстренько хвосты прижали и подальше выпроводили.

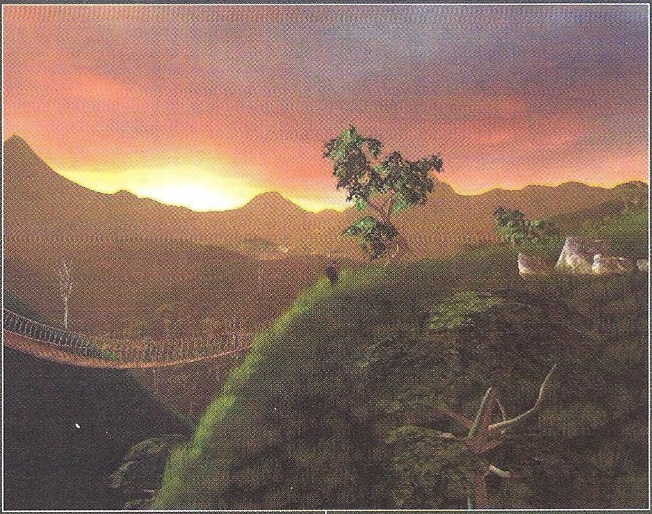
Тут пора заметить, что у Джерезии были сын и дочка. Сын Александр пошел в отца, поэтому и воинское дело знал, и наукам обучен был. Дочь же — Офелия — с рождения имела паранормальные способности, посему с животными общаться могла и, соответственно, мечтала о мире со зверями.

Дальше в этом мире происходит какая-то замануха, и Джерезия исчезает, Офелия получает травму и тоже куда-











то сваливает (видимо, в Швейцарию на лечение) — ну, а вся власть достается Шурику.
И все бы ничего, да на земли Легиона вернулись звери. Да еще и не простые, не те, которых загнали при Джерезии по норам, — теперь это уже воинственная, социально сформированная и научно подкованная раса «умных» животных, которые пришли вернуть то, что человек у них отобрал.

Ну, вроде бы прояснили ситуацию с сюжетом, теперь — по сути игры. Игровой процесс будет построен по довольно интересной схеме. Дело в том, что в соответствии с понятием «многопользовательская игра» основными событиями в игре управлять будут некие стратеги-командиры, которым дадено право командовать и посылать на мясо простых смертных. Самое интересное, что в роли «пушечного мяса» доведется выступать именно вам. Понятно, что подчиняться на все 100% вас никто не заставит — более того, будут введены различные способы приукрасить жизнь (например, разбивая вражеские засады и повышая таким образом свой уровень). Кстати, в игре установлен лимит на участие, он составляет почему-то 64 человека...

Что касается weapons, то образцом для его создания явно послужило оружие Средневековья (мечи, топоры, дубины и пр.). Разработчики обещают также и оружие для ведения дальнего боя.

У каждого бойца — определенный тип боевого поведения; плюс к этому, командиром будут открываться новые возможности и технологии боя.

Картинка происходящего вроде бы симпатичная, кроме того, бегать придется от третьего лица, так что рассмотреть все плюсы и минусы окружения возможность еще будет.
А пока просто подождем...
С надеждой — может, действительно одичаем ☺.

Юрий Гладкий

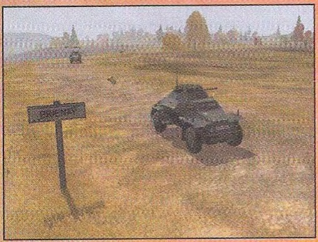
Название: WWII RTS
Разработчик: Maddox Games
Издатель: 1С
Жанр: смотри название
Дата выхода: конец 2003 года



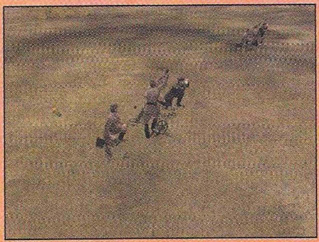
Легко ли опуститься с небес на землю?

Снова стратегия в реальном времени? И опять о Второй мировой? Да надоело уже играть в эти похожие игрушки. Тем более что, скорее всего, нам в который раз будут доказывать, что войну эту выиграли американцы где-то в районе Гондураса, причем сделали это при помощи трех десятков танков, которые, кстати, на карте будут выглядеть в два раза большими, нежели близлежащие трехэтажные дома. Что? Говорите, что игру делают русские? Да еще и те самые, что сделали «ИЛ-2 Штурмовик»? Да, это что-то меняет, хотя, если издатели забугорные, то гондурасских мотивов все равно не избежать. Издатели тоже «наши»?! О, это другое дело. Есть надежда на «честную» и глубоко продуманную стратегию.

Между прочим, надежда не просто есть — она крепнет с каждым скриншотом, с каждым скупым интервью создателей, с каждым новым фрагментом **WWII RTS**. «ИЛ-2 ШТУРМОВИК — мегахит, которым 1С действительно завоевала мир. Теперь на подходе новый и, как следует из доступной на данный момент информации, очень удачный проект.







А информации, кстати, не так уж и много: на E3 продемонстрировали всего лишь небольшую демку, да совсем недавно открылся фен-сайт (*www.ww2rts.com*), бóльшая часть разделов которого находится в стадии «скоро будет, но, когда именно, не знаем». Кстати, сайт целиком англоязычен, что говорит о серьезной нацеленности на западный рынок. Да и интервью представителей 1С на редкость лаконичны — их ответы сплошь состоят из фраз вроде «на этом этапе мы не может обнародовать подобную информацию». Оно и понятно: с одной стороны, хотят заинтриговать, с другой, понимая, что до выхода игры еще очень много времени, остерегаются делать опрометчивые заявления — мало ли что может измениться.

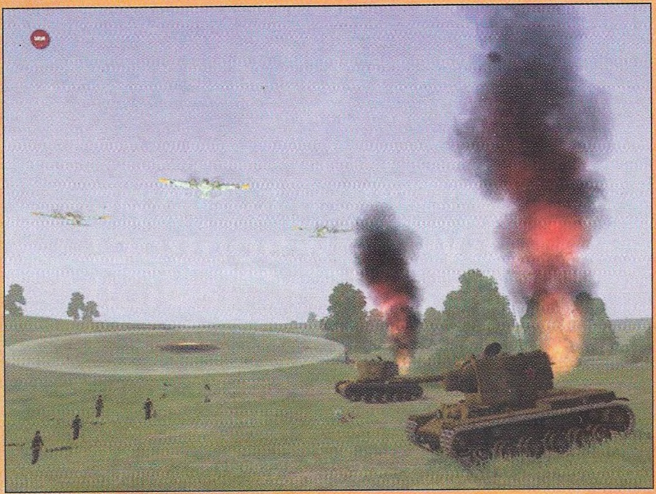
Но мы все-таки попытаемся нарисовать приблизительную картину будущего произведения от Maddox Games.

Создатели игры — фанаты военной истории, и это просто здорово. В их способностях создавать достоверную и детализированную технику мы убедились еще по «ИЛ-2 Штурмовик». Можно с уверенностью сказать: во время игры не будет поводов для сомнений — так ли на самом деле выглядели танки, и в такой ли форме ходили солдаты.

Действие, скорее всего, начнет разворачиваться в Литве и будет проходить через всю историю Второй мировой.

Точно известно, что играбельными будут советские, немецкие, французские, английские и американские войска. Игровые кампании будут состоять из нескольких уровней. На каждом из них жизненно необходимо выполнить только одну миссию. Предусмотрен также ряд дополнительных заданий,













которые хоть и не обязательны, но значительно упростят геймеру достижение цели.

На первый взгляд WWII RTS может показаться типичной для своего жанра игрой, но за видимой простотой кроется внушительная глубина игрового процесса. В игре будут представлены сотни различных юнитов (как уже было сказано, очень реалистичных), в числе которых и самолеты. Но самое интересное, что каждый механический юнит будет иметь свою команду/экипаж. И это будут не безликие людишки, а реальные солдаты с собственным именем, характеристиками и способностями. При прохождении уровня уцелевшие юниты вместе со своими экипажами переходят в следующий. Особо отличившиеся получают повышения и даже медали. Появляется элемент «прокачивания» солдат. Плюс — во время боя можно следить за характеристиками его участников и производить «замену игрока». Например, вместо подуставшего артиллериста можно поставить «свеженького» пехотинца. Самое главное — контролировать его показатели.



Интерфейс далеко не примитивен и должен благоприятствовать максимальному раскрытию вашего тактического гения, контролируя при этом все аспекты происходящих баталий. Перед началом боя можно самостоятельно расставить свое войско с учетом выбранной стратегии. А можно, не утруждая себя «шахматными» вещами, поручить это компьютеру, самому же сосредоточиться на процессе поединка.

Вообще, как вы, наверное, уже поняли, в WWII RTS основное внимание будет уделено именно процессу боев. Добыча ресурсов для каких-либо целей не предусмотрена. Отсюда и невозможность достраивать новых юнитов. Поэтому нужно сосредоточиться на использовании того, что дается изначально. Кстати, управление некоторыми солдатами и другими боевыми единицами очень просто передать компьютеру. Главное — не слишком этим увлекаться, иначе есть риск превратиться в зрителя своеобразного исторического фильма.





Но если вы думаете, что просто смотреть на все это будет не так уж интересно, то вы ошибаетесь. Догадайтесь, движок какой игры будет использоваться в WWII RTS? Коней на переправе не меняют — решили создатели, и снова взялись эксплуатировать движок, созданный для «ИЛ-2 Штурмовик».

Странновато вроде звучит: летный симулятор, а теперь стратегия. Но та самая демоверсия, которую крутили в мае на E3, утерла нос всем скептикам — несмотря на то что до выхода игры еще немерено времени, «картинка» уже радует глаз. Демонстрировался небольшой фрагмент: немецкие «Пантеры» нападают на советские войска, потом наши переходят в ответную атаку и т. д. Даже значительное увеличение масштабов изображения не ухудшало его качества. При пристальном изучении можно было увидеть даже траву, покачивающуюся на ветру. Но то ли еще будет — представители 1С обещают реалистичные повреждения, ролики между уровнями с фрагментами в стиле «Max Payne» и... да чего только не наобещаешь.

В общем, следите за нашими публикациями — я думаю, что об этой игре мы еще напишем, и не раз.

Игорь Предко





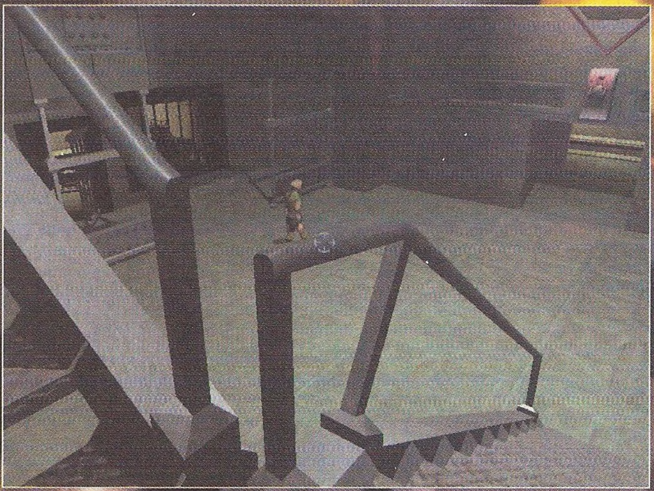
Название: Deus Ex 2: Invisible War
Разработчик: ION Storm
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: RPG/Action
Дата выхода: 15 ноября 2003
Системные требования: устанавливаются

Свежее дыхание облегчает понимание

Не зря говорят: сколько не слушай, а посмотреть все равно хочется. Это касается и игр, и НЛО — разговоры о них не прекращаются, но, пока сам все не увидишь, никому особо не доверяешь... Как-то (в третьем номере 2001 года) меня пробило написать о продолжении одной из самых любимых мною игр — *«Deus Ex 2»*. Но это уже в прошлом. Теперь 2002 год — прошла очередная «E3» и подарила кучу новой информации. Между прочим, стенд «DE2» был одним из самых посещаемых на выставке (конечно, после *D☺☺M III*). Такой интерес вполне естественен — еще бы, ведь демонстрировалась техническая демка с элементами геймплея. Короче, поехали!

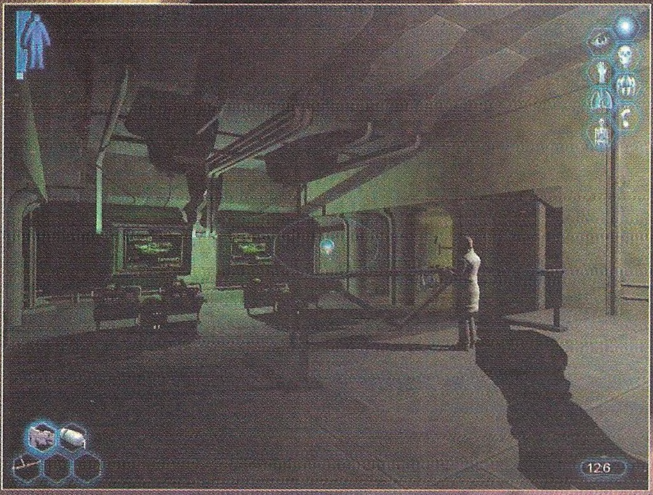
Во-первых, у игры появилось полное название. К сожалению, им стало не столь ожидаемое вами «Deus Ex 2: Приключения Капитана Врунгеля в эпоху киберпанка», а простое дополнение — **Deus Ex 2: Invisible War**. Но и этого лаконичного названия достаточно, чтобы понять, что действие будет разворачиваться отнюдь не на многолюдной площади во время Рождественской ярмарки.





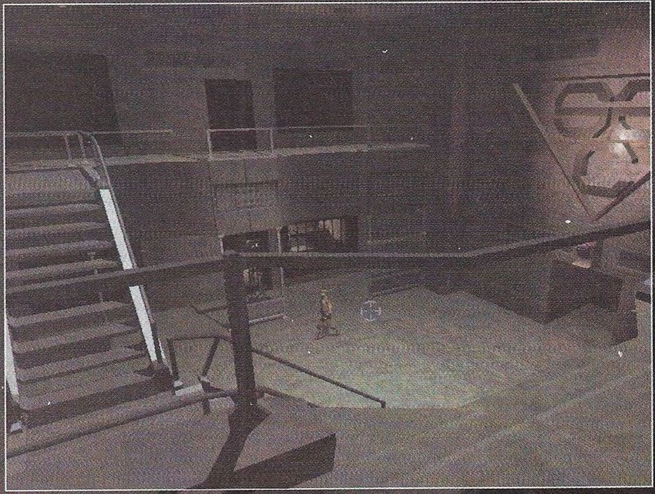
В общем, о действии. Точно известно, что игроку достанется роль Дентона, да вот только не J. C... Дело в том, что со времени прошлых событий прошло 622 080 000 секунд (а ну, подсчитайте, сколько это лет?). Понятно, что многое в мире изменилось: люди научились выпекать новые кондитерские изделия и, соответственно, изготавливать еще более совершенную технику.

Еще по первой части мы помним, что для предотвращения мирового краха были придуманы *Paul & J. C. Denton*. Но проходило время, нужно было придумывать что-то новое, и, учитывая то, что в мозги J. C. уже никакие имплантанты не влезали, ученые создали усовершенствованного киборга. Жаль, что получился не отечественный суперробот «КОТ MATROSKIN XX367-G», а кибернетический организм по имени Alex Denton. И именно в шкуре этого усовершенствованного братца вам предстоит разгуливать в игре. Собственно, прогулки ваши будут иметь прямое отношение к борьбе за власть между противоборствующими политико-религиозными сторонами. Точнее, вы как представитель одной из сто-









рон должны будете помочь в захвате власти (хотя, кстати, всегда можно поменять первоначальное решение...).

Что касается игровых пространств, то точно известно о будущих событиях в Сиэтле, Каире и Антарктике. Но это, конечно, не все, так как A. Denton, как и J. C., любит путешествия.

Кстати, мир «DE2» обещает быть настолько реалистичным, что у игрока не должно возникнуть ни малейшего шанса пожаловаться на то, что он не может чего-то сделать. К примеру, в одном из интервью молодчина Уоррен Спектр из ION Storm (ответственный за разработку «DE2») рассказал, что после выхода первой части в компанию приходило очень много писем по поводу одного игрового момента. Как вы помните, в «Deus Ex» был момент с заключением в тюрьму и дальнейшим побегом из нее — так вот, люди спрашивали, почему они не могли избежать этого заключения, перебив, к примеру, всех у метро. Теперь же игроку будет предоставлена абсолютная и не скованная никакими рамками свобода (за исключением разве необходимости выполнять миссии и более или менее следовать сюжетной линии — ведь именно от этого будет зависеть ваш карьерный рост).

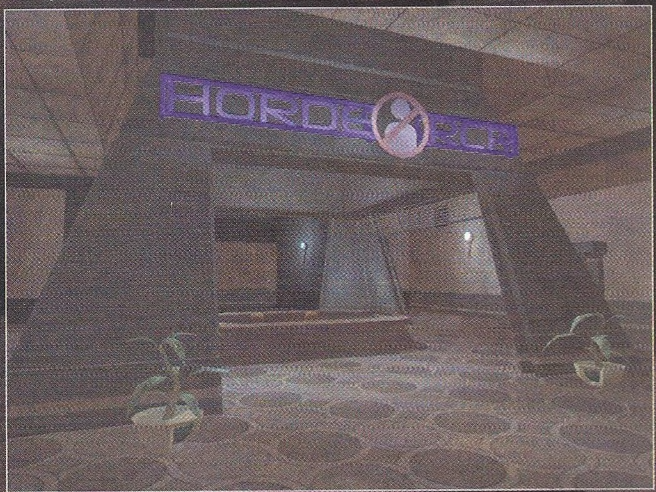
Стоит обратить ваше внимание и на нынешний подход разработчиков к квестовой начинке. Теперь, мои дорогие, вас будут удивлять не только тем, что каждое задание можно будет выполнить любым способом, какой только взбредет в голову. Оказывается, предусмотрена возможность прохождения игры с использованием одних только дружеских похлопываний по плечу или же другими способами, но все равно без оружия — то есть *мирно*.

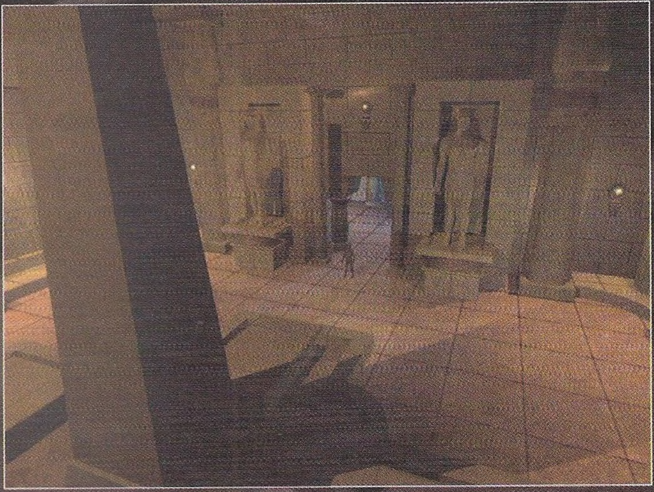
Теперь речь пойдет о том, что больше всего поразило на выставке и должно просто порвать вас в игре,— об интерактивности, игровой физике и попросту реальности игры. Для начала замечу, что графика в игре строится на ультрановом движке «Unreal», и, кроме того, сюда органично запихнули отдельную систему обсчета игровой физики «Karma Engine». По словам разработчиков, нам уже не станут давать определенное количество предметов окружения, с которыми можно вступить во взаимодействие, потому что теперь практически все можно будет использовать так, как вам вздумается. Например, можно подтаскивать столы к двери, блокируя тем самым вход врагам, можно по-хулигански гасить лампочки (т. е. попросту разбивать их вдребезги и, соответственно, пробираться в темноте) и многое другое. Кстати, на выставке для показа способностей движка Karma был прокручен ролик, демонстрирующий следующее: при выстреле из обычного пистолета в обычный стул последний не разлетался вдребезги и не покрывался весь пулевыми отверстиями, а по всем законам физики отлетал на положенное расстояние, получая при этом все должные повреждения.

Что касается графики, то в «DE2» ее обещают сделать еще похлеще, чем в предыдущей части. Изюминкой графического украшения должна стать система освещения и теней. Конечно, работу с тенями освоили не только в Ion Storm — как известно, «DOOM III» тоже обещает быть не самой светлой и доброй игрой ☺, но у штормовцев свои подходы к этому делу. К примеру, каждый источник света будет абсолютно независим от других; поэтому выстрел в лампочку не приведет к плавному потуханию света по всему коридору — потемнеет лишь участок, который этой лампочкой освещался. При этом все тени будут меняться, еще глубже вводя игрока в атмосферу происходящего. Короче, затенят мозги по максимуму...

А в общем все должно быть весело, здорово и вкусно. Так что просто ждите, а я пока сбегаю вживлю себе пару пивных имплантантов ☺.

Юрий Гладкий

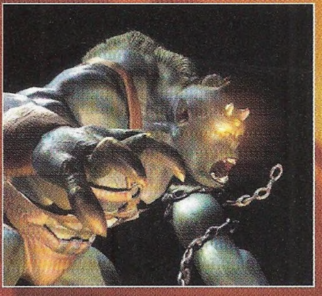




Название: Mortal Kombat: Deadly Alliance
Платформа: GameCube, PS2, Xbox
Разработчик: Midway
Издатель: Midway
Жанр: fighting
Дата выхода: третий квартал 2002 года







Путь к бессмертию

You can't kill me, I'm immortal.
Фраза из саундтрека к игре, написанного группой «Adoma», солист которой счастлив от того, что его песня звучит в игре, первые части которой стали культовыми еще в то время, когда он был маленьким и дергал одноклассниц за косички, уши и носы

Я знаю, после этого абзаца количество читателей моей статьи уменьшится раз в пять. Да, *версии для компьютера не будет*. Разработчики в многочисленных интервью говорят «скорее всего, не будет», но лучше зря и не надеяться. Ну что ж, теперь со мной остались только настоящие фанаты и/или счастливые обладатели новомодных приставок. Let's fight begin...

Игра не просто так называется «смертельный альянс». Почетные уроды всех времен и народов (даже в рифму получилось) *Quan Chi* и *Shang Tsung* заключили сделку. Они, как и все негативные герои, жаждут бессмертия. Для этого нужно победить всех хороших. Для начала убивают... *Liu Kang*`а. Представляете, на какую дерзость решились создатели игры, убрав этого пози-







тивного паренька азиатского происхождения. Но ничего, то ли еще будет!

...В этом году «Мортал Комбату» исполняется десять лет. Серьезный возраст, требующий не менее серьезного обновления игры! Начали «мидвеевцы» издалека. Объездили города и веси в поисках различных боевых школ. Результат: в игре больше двух десятков стилей. И не только рукопашных — у каждого игрока будет оружие. Это вроде и не новинка, но ведь в прошлый раз (в «МК4») с этим оружием

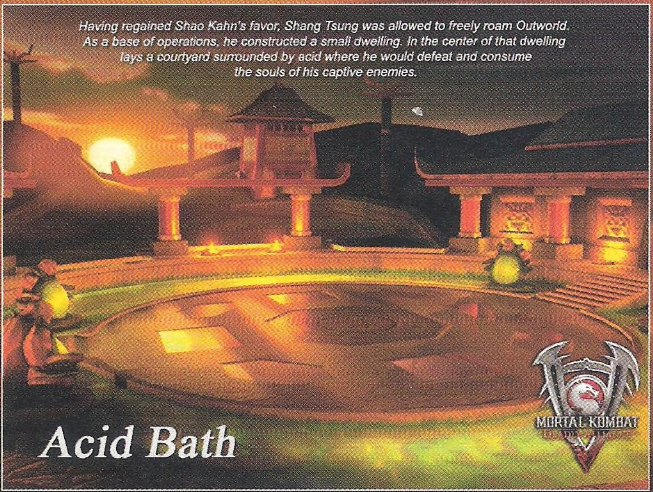




были одни хлопоты: вынималось оно медленно, терялось быстро, да и возможных движений было всего четыре... Теперь все по-другому. Особенно эффективно ранить соперника — из него начнет медленно «вытекать» жизненная энергия (происходит это по причине потери крови).

Еще одно новшество — это попытка создателей игры отойти как можно дальше от разных «магий» и «волшебств». Рукопашный бой плюс мечи, кинжалы, отбойные молотки и швабры — вот залог успеха. Один из немногих «столпов», которые устояли,— это коронное замораживание от *Sub-Zero*.

Но такое попрание традиций — это еще цветочки. Думаете, все эти тэквондо, айкидо и стиль пьяницы честно распределят по одному на героя? Ничего подобного! Каждый персонаж будет владеть сразу несколькими стилями. Самое интересное, что поменять стиль можно не просто во время боя, а непосредственно при проведении серии ударов. Представляете, начинаешь комбо, потом на середине вынимаешь меч и довершаешь правосудие! Правда, трудновато такое будет сманипулировать. Ведь расклад кнопок такой: пять на атаку, блок и переключение стилей боя. А в разных стилях все кнопки атаки могут означать совершенно разные удары — вплоть до того что левый хук легким дви-











жением руки превратится в подсечку. Сейчас идут дискуссии, обязательно ли было так все усложнять — ведь от полной замороченности управления удовольствие может получить лишь горстка фанатов-извращенцев. Плюс еще эта полная трехмерность. Бои отныне не происходят на условной прямой линии. Теперь бедные игроки даже как следует подпрыгнуть не смогут — «вверх» и «вниз» на джойстике будут обозначать передвижения в трехмерном пространстве, а вовсе не прыжок и приседание (интересно, а как же тогда быть с коронным апперкотом?). С другой стороны, можно будет уклоняться от нападения и вас никогда не загонят в угол. Да и прыгать можно, только для этого извольте нажать, например, «вверх-влево».

И не стоит теперь надеяться на появление всяких babality, brutality или animality. Скромные fatality — единственный навороченный вариант окончания боя. Зато все «фатальники» будут совершенно новыми. Если хватит силенок вырубить соперника, не дав ему ни малейшей возможности оказать сопротивление, то на экране, кроме всего прочего, появится знакомая фраза «*flawless victory*». А пока из всех финишей мне больше всего понравился вариант, когда симпатяга Jax ломает камеру, имевшую неосторожность приблизиться к нему.



По случаю эксклюзивного выхода игры на консолях большое внимание решили уделить одиночной игре. Режим *conquest* будет состоять в прохождении миссий с постепенным зарабатыванием деньжат. Правда, пока непонятно, на что их тратить. Зато понятно — если воевать неосторожно, то уже через пару раундов вашего бойца будет не узнать: синяки, кровоподтеки и оборванная одежда останутся с вами до конца долгого игрового пути. Синяк на лице персонажа — значительное, но не единственное достоинство графики в **Deadly Alliance**. От семи до десяти тысячи полигонов было потрачено на каждого героя. *Motion capture* особо не увлекались, и все движения бойцов смоделировали на компьютере без участия живых актеров. Хотя на E3 игру показывали в несколько обрезанном виде, детализация графики не ускользнула от внимания публики. *Sub-Zero*, например, после пары-тройки ударов по почкам замечательно дышал синеватым паром. Жаль только, *Shang Tsung* не сможет, как раньше, с остервенением превращаться в других героев (это стало бы слишком серьезным «тормозом» для бедных приставок). Зато на графику уровней не поскупились. Встречаются водопады, водоемы с кислотой, лава и даже летающие души зеленого цвета. Самое улетное место — поселок с монахами, без устали бьющими в барабаны.

Я уже рассказал немного об игроках, прозвучали даже некоторые имена, и вот пришло время, если не «огласить весь список», то хотя бы дать более полную информацию. Кроме вышеперечисленных, нас точно порадуют *Li Mei, Raiden, Reptile, Sonya, Jonny Cage, Scorpion, Blind Kenshi, Kano, Kitana, Cyrax* и *Mavado* (простите, если кого-то пропустил — их больше двадцати). Несколько персонажей еще не имеют имени, в том числе девушка в стиле *Sub-Zero*. Бедным разработчикам некогда глаза поднять от создания игры; на такие мелочи, как придумывание имен персонажей, времени не хватает. Так что, если имеется желание войти в историю, срочно связывайтесь с Midway и предлагайте свои варианты.

Игорь Предко









Название: Super Mario Sunshine
Платформа: GameCube
Разработчик: Nintendo
Издатель: Nintendo
Жанр: платформер
Дата выхода: август 2002 г.





Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет Марио!

На выставке E3 2002 — той самой, о которой, я надеюсь, вам расскажет мой друг Андрей Гайдут (если, конечно, не спрыгнет с роликов от очередного ролика из третьего Дума ☺) — была представлена новая и уже почти доработанная игра о Марио. Да так она всем понравилась, что зрители (и даже профессионалы) признали ее одной из лучших на выставке.

Но по-другому и быть не могло. Уж если бы Нинтендо с новым «Марио» лажанулись, не было бы им прощения. Но они не обманули ожиданий геймеров, и «отец всех платформеров» вскоре продолжит свое триумфальное шествие по телевизорам счастливых обладателей «Геймкубиков».





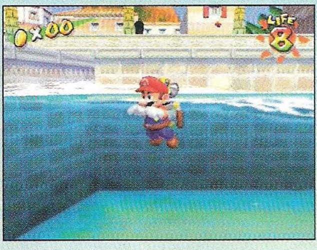




Для начала создатели решили освежить сюжет. Марио со спасенной в тридцать пятый раз принцессой решили отдохнуть от прочистки канализационных труб и борьбы с монстрами. Для этого они выбрали живописный остров, населенный туземцами, пираньями и козами. Но перед самым их приездом какой-то мерзкий негодяй загрязнил поверхность островка непонятной вязкой субстанцией. В этой экологической катастрофе аборигены поспешили обвинить ни в чем не повинного сантехника итальянского происхождения. И теперь Марио придется отложить «медовый месяц» и приняться за очистку острова и собственного доброго имени.

Второе серьезное новшество — это приспособление на спине у Марио, напоминающее не то водяную пушку не то насос. Именно вокруг этого устройства и строится большая часть игрового процесса. Естественно, что из пушки можно обстреливать противников, плюс вымывать грязь из труднодоступных мест.

Но этим возможности устройства не ограничиваются. Пушка помогает в выполнении самых головокружительных прыжков — получается настоящий трикджампинг в стиле «Quake». Выпускаешь мощную струю воды в землю — и чувствуешь себя настоящим Карлсоном, «который живет без крыши». Пушка также содействует движению в горизонтальном направлении. Особенно весело получается, когда итальянец-коротышка скользит по земле на пузе, выпуская при этом струи воды из... гм... района спины. Мощные потоки можно направлять и на благие цели, например на поливку деревьев. Последние при этом так мощно разрастаются вшырь и ввысь, что дают Марио возможность вскарабкиваться на площадки, ранее бывшие недоступными.





Кстати, по деревьям наш герой лазает отменно. Плюс непонятно каким образом умудряется долго балансировать на тоненьких веревках, чем очень гордятся создатели игры (это, дескать, такое крутое ноу-хау, когда толстый герой движется, как заправский циркач). Если же лазить по канатам надоест, Марио сможет снова оседлать зеленого динозаврика Йоши.

Графика... графика, как всегда в играх о Марио, очень «живая» и красочная. Нельзя назвать ее революционной, некоторые «кубиковские» игрушки показывают и более впечатляющую картинку, но множество деталей доставят геймерам удовольствие. Например, все то же пресловутое загрязнение. Оно липнет к ботинкам, очень естественно реагирует на «вымывание» и оставляет разводы на водных поверхностях.

Игорь Предко

THE BEST OF...

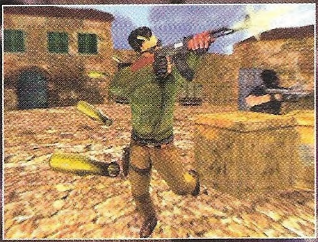
Ну, вот и снова мы встретились с вами на странице нашего, теперь уже обновленного, хит-парада самых продаваемых в Киеве игр.

Прошло время — и мы снова выбрались на раскладки, чтобы узнать, что сейчас самое популярное. В ответ на этот вопрос мы то и дело слышали, что самый ходовой товар сейчас — это мороженое и прохладительные напитки, но, так как это мы и сами знали, то ничего нового такие заявления не дали.

Но все-таки, что же произошло в области игр за прошедшее время?

1. **Dungeon Siege**. Как видите, ничего сверхнеожиданного не случилось — творение талантливых разработчиков достигло у нас пика популярности, вследствие чего эта отличная RPG возглавляет на этот раз наш рейтинг.
2. **Soldier of Fortune 2**. Ну вот, лидер хит-парада прошлого номера опустился на ступеньку. Что же тому причиной — то ли у многих диск с этой игрушкой уже валяется дома, то ли популярность одного из самых реалистичных шутеров действительно сбавляет обороты?
3. **Heroes of Might and Magic IV**. Здесь все стабильно и спокойно — игра не исчезает с первых рядов раскладок, и похоже, что ситуация изменится не скоро. А разве с лучшими бывает по-другому?
4. **Counter Strike v. 1.5**. Ну, с этой игрой ситуация почти стандартная — культовая игра и так пользовалась постоянной популярностью, а с выходом обновленной версии ситуация налицо.
5. **Jedi Knight II: Jedi Outcast**. Благодаря любителям всем известной вселенной, Джедай еще в седле, хоть и на самом краю...







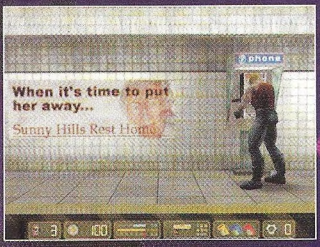


Ну, вот такие пироги. Но, как известно, индустрия компьютерных игр является одной из самых бурно развивающихся — то и дело появляются какие-то новинки и переманивают внимание геймеров. Так что можно лишь предполагать, что будет у нас в следующем рейтинге. Мало того что выходят новые игры — они же должны еще и пользоваться популярностью у нашего игрока...

Название: Duke Nukem Manhattan Project
Разработчик: Sunstorm Interactive
Издатель: ARUSH Entertainment
Жанр: 3D-платформер
Системные требования (рекомендуемые):
P3-600, 128 Мб, 3D acc.



Оценка:	10
Графика:	11
Звук:	9
Геймплей:	10
Управление:	10

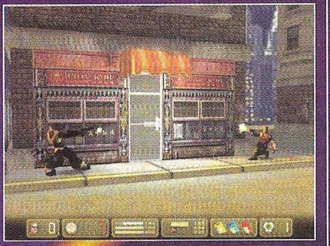


Маленькая порция счастья

Нет, ну они откровенно над нами издеваются. Знают, гады, что ждем «*Duke Nukem Forever*» как манны небесной и вероломно этим пользуются. Думают, что со значком «Осторожно, радиация!» мы даже бумагу туалетную покупать будем!

Вы только не подумайте, что «*Manhattan Project*» мне не понравился. На самом деле очень даже забойная игрушка получилась: веселая и красивая. Конечно, это немного не то, чего мы ожидаем последние несколько лет, но пара-тройка приятных вечеров нам обеспечены.

Итак, что же такое **Duke Nukem Manhattan Project**? Аркада. Обыкновенная незатейливая аркада консольного типа, выполненная на очень пристойном уровне. Ну, еще с самым популярным мужским героем в главной роли. Такой ответ вас устраивает? Полагаю, что нет. Ok, я был готов к такому повороту и припас для вас, мои дорогие читатели, несколько аргументов «за».



Графика

Она, признаюсь, производит самое приятное впечатление. Прежде всего — *камера*, которая, в отличие от многих платформеров подобного рода, просто творит чудеса. По ходу игры она с поразительной настойчивостью демонстрирует нам самые удачные ракурсы. Архитектура уровней не страдает однообразием, а внимание, уделяемое разработчиками деталям, тоже вызывает положительные эмоции. Да и фирменная дюковская интерактивность ощущается. Сказывается, что продюсерами и консультантами игры выступают парни из 3D Realms.

Особенно запомнился момент, когда после выстрела из шотгана в бочку из последней полилась какая-то отрава «нелицеприятного» цвета. Рядом случайно оказалась крыса. На свою беду глупое животное попало в лужицу — и вмиг превратилось в смертоносного злобного ниндзя. Пришлось мочить. И таких приколов в игре, я вам скажу, немало. Все перечислять не буду, чтобы вам интереснее играть было.

Что касается оружия, то все поклонники нашего блондинистого друга должны остаться довольны. Кроме уже упомянутого милого сердцу *шотгана*, в нашем распоряжении *пистолет, штурмовая винтовка, гранатомет* (куда же без него), самопальные *бомбочки* и *нога*. Последняя, кстати, при всей ее кажущейся безобидности, представляет на самом деле грозное оружие (особенно при снятом ботинке). Кроме того, особо зарвавшихся особей можно уменьшать с помощью *дэволюционного луча*. После чего со спокойной совестью давить все теми же ногами. Хрустит получше любых чипсов.



Звук

С музыкой у ребят из Sunsoft немного не сложилось. Лично мне ремикс основной музыкальной темы показался глуповатым. Зато с озвучкой Дюка все в полном порядке. Ненормативный сленг так и льется из уст нашего супергероя. Начиная с безобидной фразы «I'm gonna fight you. I'm gonna kick your ass», адресованной мутировавшему крокодилу-кикбоксеру, и заканчивая... Ну, короче, сами все услышите. Да и вообще, вся игра пропитана черным юмором и представляет собой стеб на добрую половину современных шутеров. Временами, кстати, получается весьма занятно.

В общем, любителям советую, а профессионалы по-прежнему ждут «DNF».

Андрей Гайдут









Игры от Фаргуса

Вот и снова в редакцию прилетел почтовый голубь. Правда, не с письмом, а, напротив, с двумя компактами, отчего бедняга выглядел усталым и ужасно злым. Посмотрев на его выпученные глаза, мы пожалели его и отпустили,



предварительно отобрав компакты. И вот что на них было.

Первой протестированной нами игрой была «**Тактическая операция: Война с террором**». Ну, уже из названия должно быть ясно, что это не какая-нибудь средневековая РПГ, а самый откровенный командный сетевой шутер.

При загрузке игры мы сначала столкнулись с меню *UT* — игра построена на движке последнего. Но стоит только войти непосредственно в игру, как перед вашими очами предстанет самый что ни на есть настоящий *CS*. Ну, конечно, братом-близнецом его назвать трудно, но вот сестрой — запросто. Во-первых, нам снова предлагают освобождать заложников, минировать, защищать базу и, конечно же, валить все, что движется. Во-вторых, местность удивительно напоминает… в общем, все поняли, что она напоминает: кирпичные стены, усеянные следами от пуль, домики с окошками для съема, непредсказуемая природа и т. д.

Сразу замечу, что играть довелось одиночную миссию, так как на сетевую настройку времени катастрофически не хватало. Но, если вы думаете, что с ботами играют только слабаки, поспешу вас разочаровать — уровень ботов здесь очень приличен, так что выносят они без малейшей тени сомнения. Кстати, я играл на среднем уровне сложности, так что ребятам, которые



профессионально шпилят в сетевухи на максимальной сложности, думаю, придется несладко. Здесь же отмечу один весьма раздражающий момент. Дело в том, что при каждом ранении перед глазами игрока на пару секунд появляется черный экран. Это производит примерно такое же действие, как световая граната в CS,— возможность двигаться остается, да вот куда? В принципе, понятно желание разработчиков дать понять, что вы ранены,— но зачем таким странным путем?

Что касается оружия и экипировки, то здесь, опять же, все реализовано по уже знакомому «барыжному принципу». В начале каждого «забега» нажатием заранее установленной клавиши вызываете торговую менюшку. Там же, оценив имеющуюся наличность, можно приобрести оружие или экипировку. Кстати, арсенал в игре довольно внушителен: и всевозможные разновидности пистолетов, и нетленный АК, и более серьезные причиндалы в виде пулеметов, и, кроме того, гранаты, приборы ночного видения, различная бронеодежда, и т. п. В общем, любителям игр жанра «GO! GO! GO!» посвящается…

Следующим гостем на нашем компьютере стала игра «**Человек-паук II**». В принципе, этот персонаж сейчас настолько популярен, что мы, получив игру именно о ЧП, даже и не удивились.

Короче, опять Человек-паук предстает перед нами в роли супергероя, защитника мирного населения и зеленой природы, а также в качестве любителя некультурно плеваться паутиной. Сюжет игры славненько стащили с ранней версии на PS, поэтому логично, что самым плохим дядькой будет бывший электрик дядь Коля, или просто Электро. Как это принято в комиксах, бедняга перемкнуло где-то на работе, вот он и возомнил себя повелителем ЖЭКа. Но обойтись одним электриком не получится — придется вправлять мозги еще и Песочному человеку, Ящеру, Шокеру и другим не менее колоритным личностям.

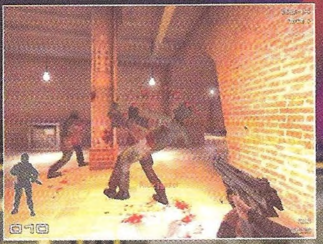
В целом игра оставляет очень приятное ощущение, и во многом именно благодаря игровой графике. Здесь все выглядит действительно ярко и мило. (Поэтому, кстати, игра и не пойдет на видеокартах без «TNL».)

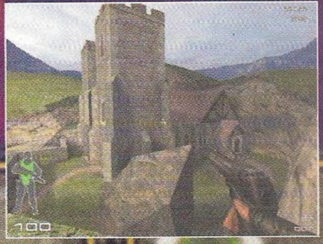
Кроме того, игровой процесс сопровождается всяческими головоломками, решить которые отнюдь не просто. Наверное, поэтому и возникает периодически чувство, что разработчики перебрали с задачками — без решения какой-нибудь игровой «теоремы Ферма» сюжет просто не собирается куда-нибудь двигаться.

Стоит отметить и неплохое звуковое сопровождение игровых событий, а также озвучку персонажей, которые, кстати, отлично соответствуют имиджу комикс-героев.

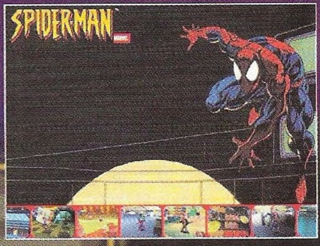
Так что эту игру посвящаем человекам, которые в чем-то пауки.

Тестер Юрий Гладкий









Название: R/C Helicopter Indoor Flight Simulation
Разработчик: Aqua System
Издатель: Summitsoft Games
Жанр: Helicopter sim
Системные требования (норм.): P2-266, 64 Мб, 3D-видеокарта с 8 Мб

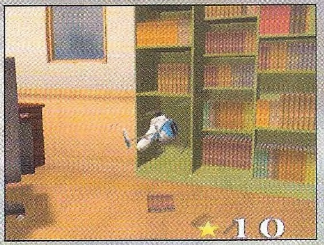
Оценка:	7
Графика:	6
Звук:	7
Геймплей:	7
Управление:	7

В унитаз за звездой

Как говорится, если очень захотеть, можно на вертолете и в квартире взлететь. Добавьте к этому желанию некую 3D-инструкцию по взлету-посадке геликоптера на кухонном столе, и вот вам результат — в скором времени вы будете свободно парить по просторам вашей жилплощади.

Территорию под маневры нам выделили не в степях Украины и даже не в какой-нибудь горячей точке, а, чтобы не отвлекать от любимых холодильника с телевизором, заделали летное поле прямо в стенах родного дома. Дом этот представляет собой двухэтажное здание с большим количеством комнат, большинство которых, понятное дело, сначала закрыто. В общем, вам отводится роль эдакого маленького и не в меру любопытного летуна, который желает освоить все закоулки непонятно чьего обиталища и стремится при этом развить летные навыки.

Игровой процесс сводится к собиранию разбросанных кем-то по всему дому звездочек (которые иногда так засунуты, что после часа бесплодных поисков начинаешь подумывать, а не поискать ли в фонтанирующем унитазе?). «Ключи» от новых комнат авторы и по укромным уголкам по-



разныкивали, и в бытовую технику позаталкивали (так что эту самую технику даже включать приходится — авось из тостера вместо хлебца какая-нибудь звезда и вылетит). Хотя интерактивность напрямую зависит именно от местонахождения звезд — если звезды в ящике для белья нет, то и порыться в нем не получится ☺.

Стоит заметить, что игровую сложность тоже дают на выбор, так как в физическую систему можно погружаться по-разному. Вы можете просто кружить возле обоев, разглядывая узоры,— а можете пройти весь курс молодого летчика, испытав и горечь неудачных взлетов, и раздражение от неожиданного столкновения с книжной полкой, так не вовремя вырисовавшейся под носом. Хотя даже на самом сложном уровне физическая модель ой как далека от идеала…

Помимо «звездной болезни», предлагаются еще и всяческие миссии типа «взлет/посадка на оценку», возможно уничтожение объектов прямо



в доме и даже на боевом вертолете. При этом основным критерием оценки выступает скорость (величина которой может впоследствии открывать новые миссии) и, самое главное, новые летсредства.

Грустно и стыдно за графику. Казалось бы — ну, что стоит какой-то там дом (пусть даже и с большим набором комнат) сделать «на отлично», тем более в такой оригинальной игре. Ну, сделайте же вы окружение реалистичным, поработайте, отложите на время мужские журналы! Так нет — угловатые формы, убогие модели мебели, вертолетов (хоть как раз они почему-то и получились похожими). Вообще складывается ощущение, что в доме живет довольно странный человек, предпочитающий исключительно грубую деревянную мебель и оконные рамы времен первой мировой, наверняка купленные на какой-то распродаже. Этот жилец плохо вытирает зеркала и ненавидит вазоны.

И напоследок — ужасная реализация смены дня и ночи, которая сводится к замутнению света на экране монитора, что вызывает у игрока лишь усталость, зубовный скрежет и желание идти спать.

В общем, игра в своем роде довольно забавная, летать по жилищу даже интересно — да вот только не получилось как следует взглянуть на все это дело свысока…

Юрий Гладкий
aka Валерий Чкалов



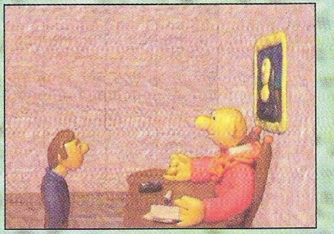






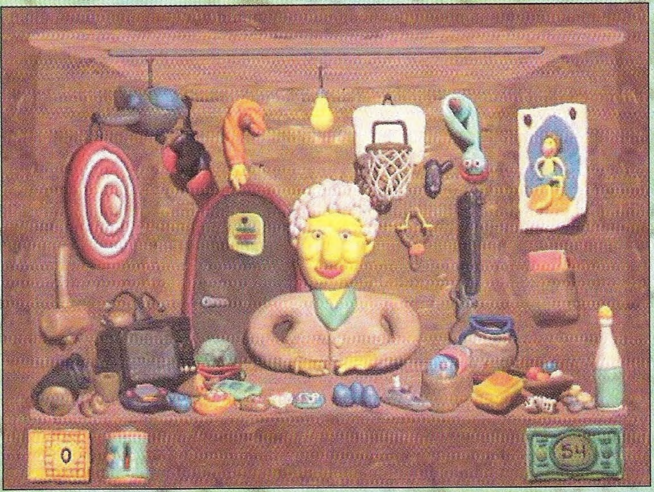
Название: Лохотронщик: Crazy Loto
Разработчик: Рудольф Лачинов
Издатель: Бука
Эксклюзивный дистрибьютор в Украине: Мультитрейд
Жанр: сборник мини-игр
Системные требования: P-200, 16 Мб RAM



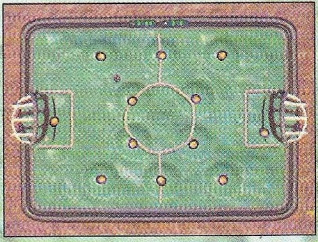


Пластилиновое безумие,

или Пагубному действию компьютерных игр на человека посвящается...







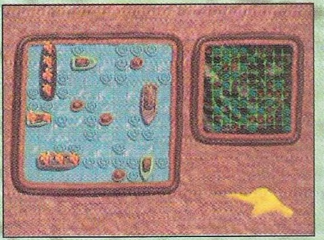
Он пятый день сидел дома. На щеках отчетливо прослеживалась щетина. Окна были зашторены, в раковине мокла гора немытой посуды... Телефон он отключил еще позавчера, когда звонки друзей, недоумевавших, куда он пропал, окончательно достали. А он никуда не пропадал. Просто ему нужно было во что бы то ни стало добыть полторы тысячи баксов. Пофигу этот сюжет с каким-то новым русским, которому герой задолжал бабки. Это не очень прикольно, но ведь сюжет — лишь маленький элемент, на который можно не обращать внимания. Ведь остается целых пятьдесят три игры. И Гран-при в виде полутора тысяч долларов. Что же будет, когда он их выиграет? Но постепенно он впадал в отчаяние. Цель казалась практически недостижимой. На второй день оказалось, что искусство отстрела мужика из пушки он уже освоил. Но после десяти промахов подряд деньги практически закончились — для поправки финансового положения пришлось снова взяться за метание дротиков.

Только-только дела стали налаживаться, как у него начали дрожать руки. Или, может, не у него? (О, злобный разработчик со своей реалистичностью!) Когда он пытался ловить плевки каких-то престарелых пластилиновых кассиров, руки опять начали трястись. Ну, ничего, из рогатки-то он хорошо стреляет. Но нет, опять эта дрожь. Почему бы не заняться чем-нибудь поинтеллектуальней? Например, морским боем или крестиками-ноликами?

Подсобрав немного деньжат, решил попытать удачу и поиграть на тараканьих бегах. За полчаса слил бо́льшую часть выигрыша. Опять нужно отыгрываться — ну, что за лохотрон! Хоть в тетрис с горя играй. А что, это идея! За три часа он снова восстановил статус-кво. Правда, пришлось потратиться на покупку батареек (о, злобный создатель, все-то ты предусмотрел!).

Потом наступил черед червяка, постоянно норовившего откусить себе хвост или наесться чего-нибудь несъедобного. День завершился учебным отстрелом криминальных элементов в тире. В этот раз он был хладнокровен. Почему-то начало клонить ко сну...

«Саша, вставай!»,— голос сестры вырвал его из забвения. «Неудивительно, что я заснул,— подумал Саша.— После матча Камерун — Саудовская Аравия и не такое с человеком может случиться. А сон-то какой странный приснился, вот ведь довели уже своим запугиванием».



Он взглянул на стол. Там лежал купленный вчера компакт — сборник мини-игр. Классная вещь. Развеялся, вспомнил «Неверхуд», «Тетрис» и программируемый калькулятор одновременно. На фоне всех современных трехмерностей и виртуальностей выглядело здорово и очень ностальгически. Нужно попробовать еще, потому что при всем желании во все игры за один раз поиграть не успеешь. А пока можно и в футбол поиграть. Саша вышел во двор, где его ждали друзья...

А в это время по телевизору снова показывали какого-то очкарика, который втирал про вред компьютерных игр.

Игорь Предко



Название: The Sum of all Fears
Разработчик: Red Storm Ent
Издатель: Ubi Soft
Жанр: FPS
Системные требования: P2 500, 128 Мб, 3D-видеокарта с 32 Мб

Оценка:	8
Графика:	9
Звук:	8
Геймплей:	8
Управление:	8

Квадрат гипотенузы или сумма всех страхов

Что ни говорите, а математика все равно хороший предмет. В математических задачах часто можно по-разному подходить к решению, но все равно получать тот же правильный результат. Что касается игр, то здесь, казалось бы, тоже можно делать разные игрушки, да вот только отличными получаются только избранные. Кстати, некоторые разработчики иногда так увлекаются подбором «вариантов решения», что напрочь забывают, каким вообще должен получиться результат. Например, компания Red Storm. Эти парни так увлеклись штамповкой всяческих шпионских операций-ликвидаций, уничтожением террористов и военными столкновениями, что просто забыли о существовании чего-нибудь другого, типа пластилиновых мексиканцев или полетов на диких выхухолях.

В общем, опять они за старое: **The Sum of all Fears** (кстати, недавно появился и одноименный фильм) — очередная забегаловка в стиле «Ghost Recon» — раскладывает перед нами свои карты и пытается по-армейски влить в мозги сюжет в стиле дядюшки Клэнси.

Теперь дело обстоит (точнее, начинается) следующим образом. Появляется, значит, в Западной Виржинии банда террористов-отморозков — эти лодыри, вместо того чтобы дружно обрабатывать поля, на которых из-за недостатка рабочей силы гибнет урожай кукурузы, направляются к центральной телевышке. Понятное дело, что сниматься в шоу для домохозяек они не собираются, даже наоборот — захватывают всю телевышку и, гримасничая в камеру, кричат зрителям о каких-то условиях. Тут, конечно, появляется спецотряд ФБР и с помощью цветов и конфет вежливо и доходчиво объясняет нарушителям порядка, что срывать мирным налогоплательщикам просмотр телепередач некрасиво. Конечно же, в этом деле прилагаются и заложники …

Всего в этой «зубодробильной» игре дается 11 миссий, среди которых и спасение от бессовестных захватчиков алмазных копей в Африке, и антитеррористические рейды по Европе, и операция в восточной пустыне, и т. д. и т. п. Хотя, честно говоря, этих одиннадцати миссий на деле оказалось маловато…

В процессе игра воспринимается как чистейшей воды дополнение к «Ghost Recon», так как графическая модель



позаимствована оттуда целиком и полностью. Все эти аскетичные деревья, серые фигуры, по-военному мрачная архитектура настолько знакомы, что не стоит даже напрягаться, чтобы вспомнить, где уже приходилось их видеть,— ответ созревает мгновенно. Правда, теперь в SOAF основное внимание уделяется борьбе в закрытых помещениях, в отличие от того же GR. Это что, попытка доказать оригинальность и непохожесть?

Хотелось бы отметить наличие расширенного выбора сложности игры. Дело в том, что теперь, играя на самом высоком уровне сложности и отключив всякие там «автоприцелы», не стоит ждать быстрого прохождения, так как противники злятся не на шутку и очень умело отправляют вас к предкам. В то же время, при выборе минимального уровня сложности вам предстоит поиграть в игру, чем-то похожую на охоту за тараканами.

В общем, любителям тактического шутера, подуставшим от постоянных пробежек по открытой местности, но в то же время с прежней силой стремящихся к искоренению мирового терроризма, посвящается. Те же, кто ищет чего-то нового и оригинального, ищите дальше…

Юрий Гладкий
vs. мировой терроризм

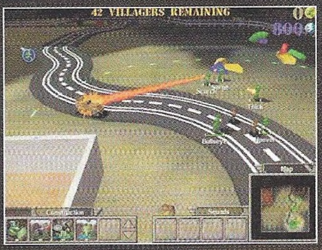




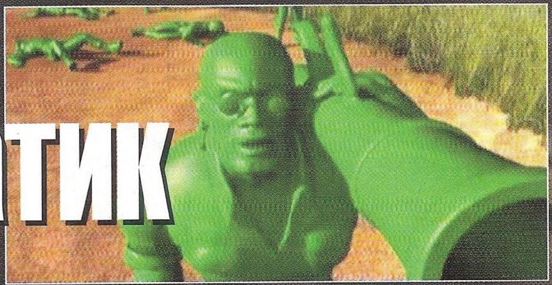




Название: Вояки RTS
Разработчик: Pandemic Studious
Издатель: 3DO
Эксклюзивный дистрибьютор в Украине: Мультитрейд
Жанр: RTS
Системные требования: P-233, 64 Мб RAM, 3D акс.



Стойкий зеленый солдатик



«Зеленые» против «коричневых» — этому поединку уже не один год. Они не щадят друг друга и сражаются до последнего. Ничего, что эти солдаты ростом с жука и сделаны из пластика. Баталии от этого не становятся менее ожесточенными...

Маленькие солдатики появились в новом для себя жанре стратегии в реальном времени — и это появление можно считать удачным.

Играть нужно за зеленых, главный персонаж по имени *Sarge* получает задание уничтожить сумасшедшего полковника. И все бы просто, но, помимо сумасшествия, вояка этот оказался знаменит тем, что перешел на сторону коричневых солдатиков и забаррикадировался в соседнем доме...

История серьезно попахивает стебом на тему культового фильма «Апокалипсис сегодня». Вообще вся игра пропитана своеобразным издевательством над «серьезными» военными действиями в играх. Чего только стоит, например, спасение «Лего»-городка или борьба со злобными муравьями. Уровни по доброй традиции серии происходят в подвалах, на чердаках и во дворах домов. Тем не менее, по части игрового процесса **Вояки RTS** преуспела — это действительно качественная стратегия со всеми ее атрибутами.

Базовый одиночный сценарий состоит из пятнадцати миссий, прохождение которых, в принципе, линейное. Но, помимо одного основного задания (за выполнение которого дают бронзовую медаль), на



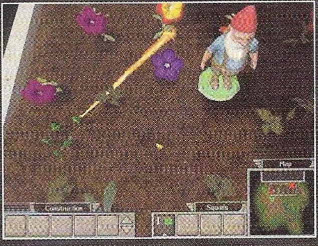
каждом уровне существует еще и два дополнительных, позволяющих получить «серебро» и «золото». Медали нужны не только для собственного удовольствия, но и для открытия дополнительных карт в другом игровом сценарии, состоящем из нескольких однозадачных уровней. Выполнить все три задания на уровне не так просто — ресурсов дается в обрез.

Как и в любой другой стратегии, игрок управляет не только солдатами, но и машинами, зданиями. На начало прохождения уровня дается одноединственное строение — штаб. Он производит *бульдозеры и самосвалы*. Бульдозеры



отвечают за дальнейшее строительство, а самосвалы занимаются сборкой ресурсов. Ресурсы — это либо пластик, либо энергия. Если последнюю игрок может добывать из валяющихся часов или батареек, то уж в качестве источника пластика подходит практически что угодно — от кукол и до собачьих мисочек.

Система юнитов хорошо структурирована и разнообразна. Механические юниты производятся в гараже. Помимо уже упоминавшихся бульдозеров и самосвалов, к числу механических юнитов принадлежат: *танки, вертолеты*, прочая военная техника, а также *машины медслужбы*. В бара-





ках клепают солдат: *снайперов, метателей гранат, огнеметчиков, радиооператоров*, просто *пехотинцев* и т. д. Здания типичны для RTS и могут один раз апгрейдиться.

Нужно отдать должное разработчикам — они попытались сбалансировать систему юнитов. Так, снайперы стреляют медленней, но на большие расстояния; а танки, например, более восприимчивы к ударам с воздуха. У врага — тот же набор юнитов, что и у игрока, поэтому тривиальное умение пользоваться плюсами своей расы отходит на второй план, уступая место продуманности действий. Тем более что искусственный интеллект в игре заметно улучшился по сравнению с предыдущими «*Армименами*».

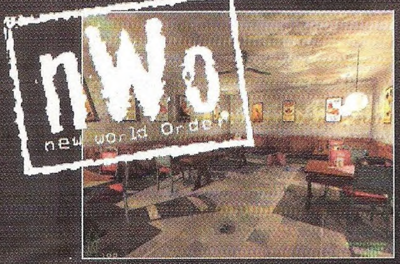
Игра выглядит добротно, хотя и далеко не идеально. С другой стороны, именно благодаря этому системные требования по нынешним временам просто смехотворны. Поиграться в пластиковых человечков смогут позволить себе владельцы даже самых скромных компьютеров.

Игорь Предко



Название: New World Order Multiplayer Demo
Разработчик: Termite Games
Издатель: Project Three Interactive
Жанр: FPS
Минимальные требования: Pentium III 400 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32-битная видеокарта с 32 Мб (или более) ОЗУ, Direct X8.1, ОС Windows 2000 или XP

Оценка:	10
Графика:	11
Звук:	10
Геймплей:	10
Управление:	10

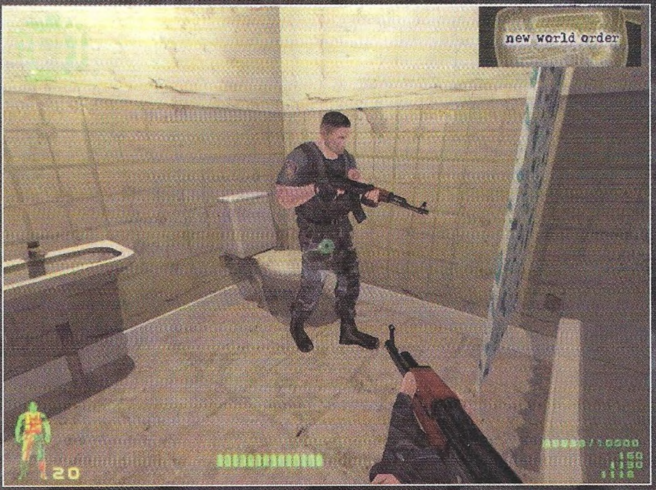


New World Order от Termite Games — надежда остается...

Когда в доисторические времена (в начале 2001 года) компания Termite Games объявила о том, что ее будущий шутер под названием *«Новый Мировой Порядок»* совершит революцию в гейминдустрии, я, как последний романтик, стал мечтать о далеких временах (март 2002 года), когда выйдет эта замечательная игрушка... Уже и конец мая настал, а я все ждал и надеялся. Об игре было известно то же, что и год назад...

Но вот в последний день весны на портале *FilePlanet. com* появилась многопользовательская демо-версия **New World Order**, и я дрожащими руками запустил download.

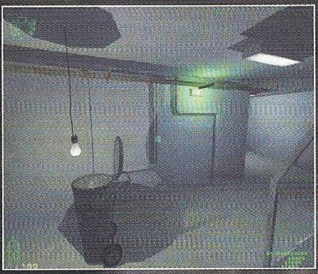
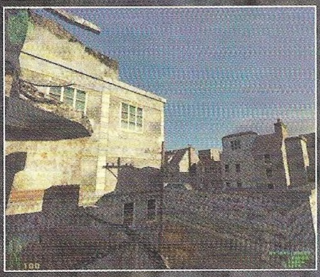
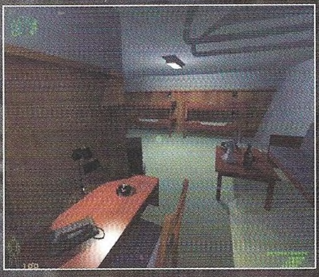
В итоге на руках главного шпилевского тестировщика всех новых, но непонятных игрушек (то есть меня) появился архив размером более 90 метров, в котором в зажатом состоянии сидело творение Termite Games. Распаковав игру, я обнаружил то, чего опасался уже более полугода: появилась-таки игрушка, минимальные системные требования которой превышают то, что может предложить моя машина. Ну, как раз в железе мой старый добрый комп не дал маху: и проц, и видяха, и память — все оказалось на высоте, даже с избытком. Требования ми 128 Мб ОЗУ, 400 МГц процессора 6-го поколения, звуковой 3d-карты и 32-битной видяхи с 32 Мб памяти сейчас мало кого испугаешь. Был у меня и DirectX 8.1. Но вот операционная система Windows 2000 или XP были для меня новинкой. Дело в том, что до последнего времени я как-то сторонился серверных технологий. Пришлось обратиться в тестовую лабораторию нашего издательства, где для тестирования новейших железяк применяют машины с сумасшедшим фаршем и супернавороченным софтом.



Итак, на тестовой дуальной Athlon-платформе с 512 DDR, звуком 5.1 от Creative и видео GeForce 4 (последняя стоит примерно баксов 400), а также винчестером на 80 гиг от IBM и ОС WinXP игра пошла «на ура!». Запустилась-таки игрушка.






Начинать дележ первыми впечатлениями стоит с описания меню — тут можно настроить много разного: видео, аудио и пр., а также кнопки управления. Видео- и аудионастройки показывают, что игра делалась для самых современных машин: по умолчанию стоят такие параметры, которые средненький ПК просто не потянет, да и мощный должен будет поднатужиться. Ну, да ладно, давайте о самой игрушке слово скажу.

Игра будет представлять собой борьбу между антитеррористами из группы Global Assault Team (GAT) и мерзкими негодяями из преступной группировки The Syndicate. Не спешите восклицать: «Неужели создатели нового шутера не смогли придумать ничего умнее банальной «контры»?» — это не так. В игре будет и сингл, и командный и кооперативный мультиплееры, что даст возможность пострелять-побегать и индивидуалам, и крепко сбитым парам, и закоренелым клановцам. И это еще не главное отличие от классической игры жанра. В NWO, как и в подзабытой «*Team Fortress*» (а после уже и других играх, например «*Return to Castle Wolfenstein*»), предполагается несколько амплуа игрока:

- снайпер;
- эксперт по ближнему бою;
- сапер-минер;
- штурмовик;
- tactical.

Кто такое этот «тактикал» я не понял, но, что могут остальные, пояснять не приходится.

Но это все в будущем. Сейчас же на руках у нас урезанная версия с одной картой, представляющей собой небольшой якобы шведский городок (ну, бывал я в Швеции, но не видел, честно говоря, *таких* городков…). Хотя эти Termite (создатели то есть) сами шведы — им вроде лучше знать, как там оно у них… Но это мелочи. Карта большая — тут можно и кемперить в причердачных лазейках и под лестницами; и ломиться по большой улице, пугая соперника, чтоб тот шуганулся в заминированные переулки; а можно проводить обходные маневры, ударяя в лоб малыми силами, запуская основной отряд спецназа через нычки в рукопашный бой. В общем, приличная карта.

Вы можете набирать опыт, с каждым следующим фрагом стреляя точнее, бегая быстрее и вообще становясь красивше ☺. На самом деле это, конечно, не так. Просто повышение опыта дает возможность использовать все более и более мощное оружие. Но не надо думать, что, если товарищ грохнул сотню противников, то его уже никто не сбросит с достигнутых высот,— при получении *damage* игрок теряет опыт, а при гибели — МНОГО опыта. И еще: чем тяжелее оружие, тем медленнее бег игрока.

Графика очень и очень хороша — только больно тяжела.



Ну, это не удивительно — несмотря на новый движок DVA (который якобы должен увеличить скорость прорисовки фремов в реальном масштабе времени в 3-5 раз), полигонов на картах, видно, все же слишком много.

Звук в демке тоже довольно приятен — его обеспечивает куча wav'ок, записанных профессиональными актерами. Есть, конечно же, и тут свои просчеты и приколы. Взять хоть звук, издаваемый игроками при беге — ну, чисто стокилограммовый спецназовец в женских туфлях на шпильках бегает! Ну, а при необходимости подпрыгнуть мой персонаж, как балерина, выбрасывал ноги вперед…

В общем, игра — ничего особенного, сделана без особых промахов, и (на сегодня) довольно симпатична. Но станет ли «New World Order», как предрекали, мировым лидером продаж — это уже другой вопрос.

Max Pagan





Название: Grand Theft Auto III
Разработчик: Rockstar North
Издатель: Take 2
Жанр: action
Системные требования (мин.):
P2-450, 128 Мб ОЗУ, 3D-acc 32 Мб.

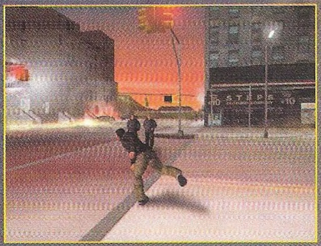


Оценка:	12
Графика:	11
Звук:	12
Геймплей:	12
Управление:	11



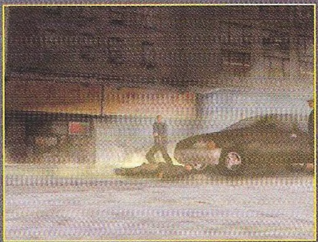
Исполнитель желаний

Иду себе по городу, никого не трогаю. Людей на улицах тьма тьмущая. Еще бы — как-никак час пик и все такое. Машины везде, дышать нечем. Вот уроды… И чего это меня так накрывает? Два дня уже вроде как не курил… Тут еще какая-то старушенция напросилась, чтобы я ее через дорогу перевел. Божий одуванчик, а туда же — корм для рыбок покупает. Башка трещит, как будто туда битого стекла насыпали. Перевожу, машу на прощанье рукой. Спасба-аа-а большое, молодой человек. Конечно, встретимся, вот только биту прикуплю (я ее давно уже приметил, в спортивном магазинчике напротив дома той подруги, которая мне так понравилась). Денег, правда, нет… Чертовы бумажки, хорошо хоть Хью вчера позвонил. Вроде как дельце очередное намечается. Врезать бы ему как следует за то, что давно не появлялся. Однако сдержусь. Без него совсем пропал бы. Воровал бы круассаны из супермаркета… Прохожу мимо копа. Улыбаемся друг другу. Не могу отказать себе в удовольствии развернуться и показать ему средний палец. Благо, он уже не видит. Ничего, проверну дельце, а там уже они у меня попляшут…





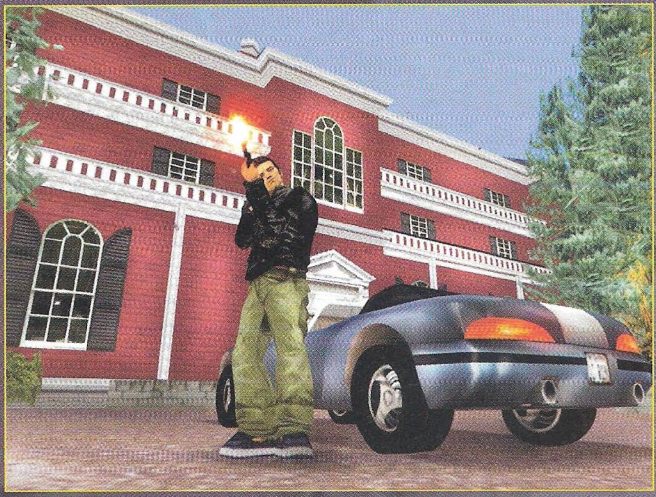


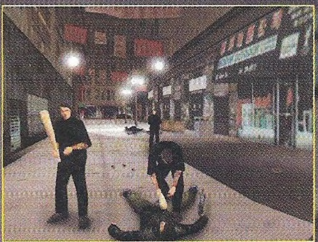


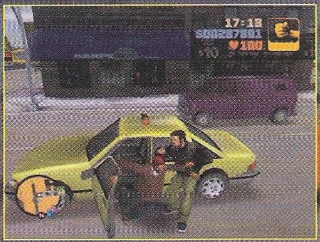


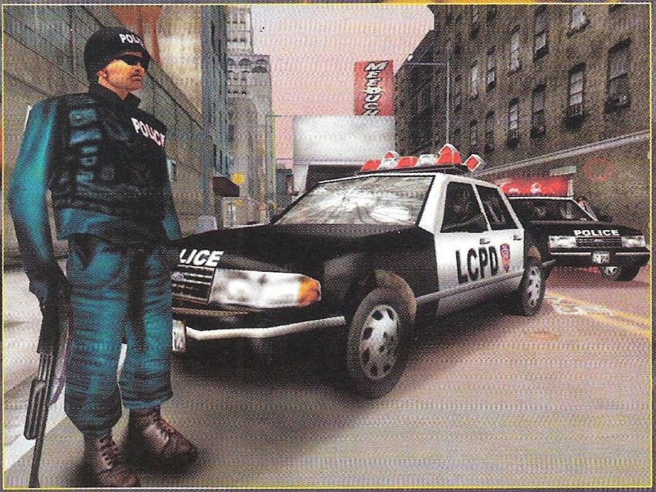
Пива бы сейчас в самый раз… Куда я иду? Без разницы — скоро ночь, и тогда все кошки станут серыми. Ночью я себе на пиво зелени раздобуду. Благо, лохов в этом городишке достаточно. А завтра я сделаю то, что предложил мне Хью. Трудновато, конечно, но, во-первых, на те деньги, которые он мне заплатит, я еще месяц поживу в свое удовольствие, а во-вторых, никто меня не заставляет: хочешь — делай, хочешь — с голоду подыхай. Полная свобода выбора… Весь прикол в том, что тот китаец, которого мне убрать надо, постоянно среди своих находится. А с триадами шутки плохи. Эти ребята совсем без башни. Чуть что — за пушки хватаются, пять секунд — и вот уже в тебе на двадцать три отверстия больше. Тут надо по-другому действовать. Хью и об этом позаботился. Угоняю тачку китаезы и еду в «8 Balls». Там мне ребята за штуцер баксов мину хоть на подводную лодку установят. Ставим тачку на прежнее место, активируем малышку и спокойно уходим. Один поворот ключа и…



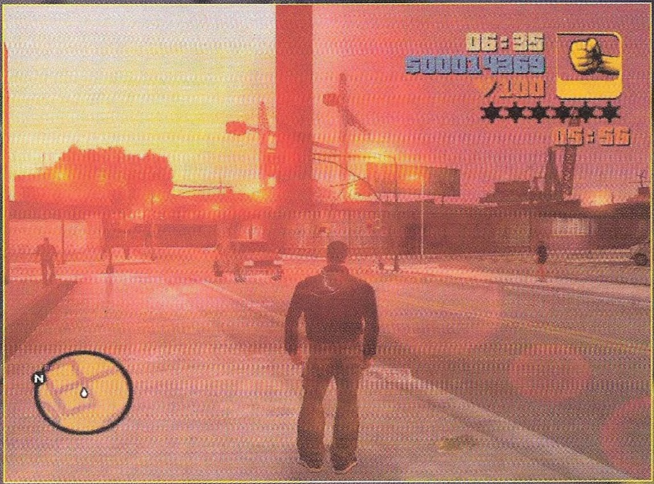








Темнеет. Мелкий дождик настроения тоже не прибавляет… Похоже, даже природа против меня. Какой-то крендель в гавайке, проходя мимо, задел меня плечом. Тут уж крышу сорвало полностью — разворачиваюсь и изо всех сил бью его под дых! Вот так!! В следующий раз будешь вести себя осторож-



нее!!! Ах, тебе мало??!! На, получай! Чувак падает на землю. Но меня уже не остановить. Удар за ударом. Протяжный вой сирен. Надо сматываться. Кто-то вызвал фараонов. Забираю у стонущего «гавайца» бумажник, собираюсь бежать… И тут подъезжает «скорая». Ага, так это не копы. Тем лучше. Жду, пока медики выйдут из машины, заламываюсь в кабину, выбрасываю водилу и уезжаю. Сирены решил не выключать. Так безопаснее. «Скорая» — это вам не Хаммер. Включаю радио. Прокручиваю всякую попсу. Она сейчас явно не к месту. Хардкор — вот это в самый раз. Еду в ночь.

Не прошло и получаса, как на хвост упали копы. М-да, на этой колымаге далеко не уедешь. Бросаю машину и бегу. Кажется, надо бросать курить. Эти гады не отстают. Ночка выдалась! Забегаю в какую-то подворотню. Перепрыгиваю через ящики. Завтра вернусь сюда и набью морду тому, кто их тут выставил. Конечно, если жив останусь. Срочно нужна нормальная тачка! Однако выбирать не приходится. На перекрестке подбегаю к первой попавшейся. Водитель даже пикнуть не успел, как оказался на асфальте. Полный газ!!! Вот это то, что надо! Вылетаю на встречную, полицейские за мной. С их стороны это довольно-таки глупо, не знают, с кем связались. Ага, кажется, надо мной вертолет. Так еще веселее! Резкий разворот на 180 градусов. Копы несутся прямо на меня. Лоб в лоб! Адреналин из меня так и прет! Вот это драйв! Сворачиваю немного влево и тараню первого. Все вокруг горит, пытаюсь вылезти из своей тачки, до того как она взорвется. Еле успел. Подбегаю к полицейской машине. Вроде всем крышка. Остальные уже близко, так что не теряю времени и бегу в подземку. Здесь точно не найдут…

Надеюсь, завтра день будет поспокойнее. Хотя от жителей этого города чего угодно можно ожидать. Одни психи вокруг…

Андрей Гайдут



Название: Dino Island
Разработчик: Monte Cristo
Издатель: Monte Cristo
Жанр: business sim
Системные требования (норм.): P2 400, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб

Оценка:	10
Графика:	10
Звук:	10
Геймплей:	10
Управление:	10

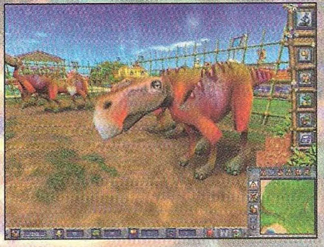


Зоопарк для немаленьких

Ну что же, цветы полил, посуду перемыл, пытался даже приготовить пирог (потом долго проветривал кухню), собаку чем-то странным накормил — а все равно че-то забыл сделать... Вот, точно, вспомнил — забыл вырастить динозавриков. Только не подумайте, что я крышей поехал. Просто в игру одну поиграл, **Dino Island** называется — ну, вот там-то я к динозаврам и привык...

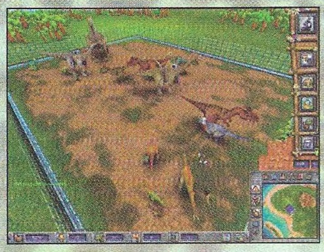
Короче, в игре вы создаете такой себе Джюрасик парк, в котором не только на ящеров повтыкать можно, но еще и поиздеваться над ними. Собственно, динозавры в этой игре выступают в роли эдаких подопытных крыс — вам доверяют ставить на них всяческие эксперименты, баловаться с их генами, скрещивать и подавать «к столу» самых невероятных с точки зрения эволюции ящеров. Мало того, в перечень способов насилия над животными включено еще и применение лучей, под воздействием которых у динозов пробиваются новые рога, копыта и другие ненужные и обидные для ящеров, зато забавные для вас отростки.

Учитывая то, что на каждое создание припадает по 11 характеристик с возможностью редактирования, то просто грех не воспользоваться этим. Причем от чрезмерного вашего упорства — например, при создании пузатого трехголового тиранозавра aka Змея Горыныча — тварь запросто может отправиться к пращурам.



Но это еще только начало, самое смешное начинается после того, как вы наделаете достаточное количество животных для проведения шоу. Вот тут уж можно порезвиться на славу.

Для начала выстраиваем заграждения и расставляем клетки, где и предстоит впоследствии расселить ваших подопечных. Вообще в игре можно как строить, так и сносить разные строения, поэтому напрягаться над разными махинациями типа «где взять кирпичи и цемент?» не приходиться. Короче, ставим вольерчики и, соответственно, вставляем туда одну или несколько кормушек с травой или с мясными продуктами — в зависимости от количества обитателей и их вкусовых пристрастий. Кстати, насчет количества — для некоторых видов тварюшек компания даже и не предусматривается ввиду их далеко не маленького роста (увидите T-Rex'а — сами поймете, о чем я).

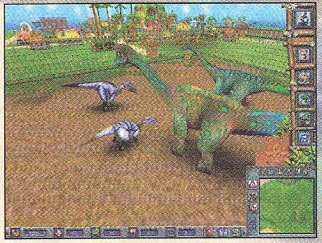




В деле обеспечения не в меру прожорливых ящеров различной снедью, на помощь вам приходят смелые и корыстные фермеры. Еду они возят исправно, но не советую задерживать этим трудягам зарплату, так как голодная смерть такой кучи зеленых чучел ничего хорошего не предвещает.

А теперь шоу! Впрочем, подождите, надо еще оборудовать ограждения просмотровыми спецкабинками (да еще и с помостами, а то наши долгожданные туристы, видите ли, очень капризны). Эти капризы иногда выливаются в то, что приходиться отвлекаться от выращивания нового гиперздорового динозавра на установку разных бистро, аттракционов и прочих архитектурных излишеств.

Ну, наконец-то шоу! Для начала на радость зрителям можно устроить такой себе ипподром с забегом динозов, которым вы предварительно отрастили большие ноги и увеличили скорость. Если же кому-то что-то не понравилось, можете предложить такой же забег, но с препятствиями. Или вообще покажите туристам, как прекрасно ваши «малыши» разрушают всякие постройки (заранее установ-



ленные для этой цели). А самым ярким зрелищем, перед которым желательно попросить посетителей закрыть детям глаза, являются бои динозавров. Да, тут уж есть на что посмотреть, особенно впечатляют схватки самых здоровых представителей зеленоголовых, которых вы заранее натаскивали, заботливо развивая их агрессивность.

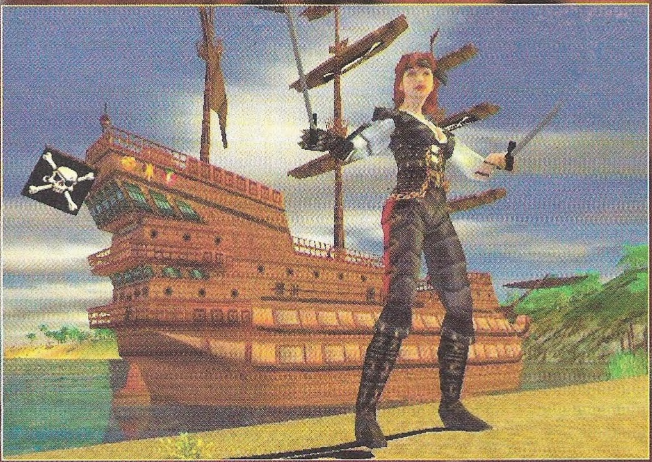
Короче, жизнь в парке кипит: персонал снует по вольерам; где-то, петляя хвостами, кувыркаясь и пытаясь вцепиться, мочат друг друга гигантозавры; в вольере у травоядных ящеров наступил обеденный перерыв; вот толпа туристов валит к недавно выращенному представителю мезозойской эры; какой-то бедолага, упражняясь в тире, попал в администратора; а вот и новый пароход с туристами подплыл... Главное, что с помощью свободно летающей камеры все это смотрится именно так, как и должно быть: весело, ярко и красиво.

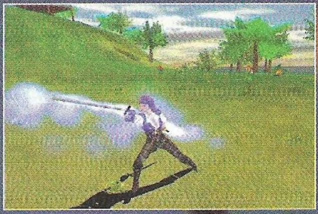
Ну, вот вроде и с динозавриками разобрался... Подождите! А не забыл ли я случайно снять с плиты супчик, поставленный на подогрев часа два назад ...

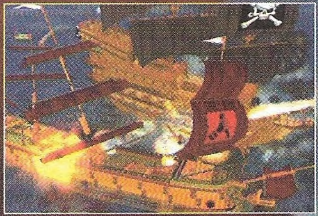
Юрий Гладкий

Название: Pirates: The Legend of Black Kat
Платформа: PlayStation 2, Xbox
Разработчик: Westwood
Издатель: Electronic Arts
Жанр: action / adventure

Почти по Стивенсону









Пиратские похождения — вот настоящая тема для приключенческого романа, повести, поэмы, рассказа и, конечно же, компьютерной игры. Основное правило на корабле: никаких женщин. Ну, разве что если это какая-то принцесса, захваченная в плен, или, на худой конец, являющаяся невестой капитана. Ее функция — выходить на палубу, хлопать глазами и мило улыбаться, вызывая падения очарованных матросов в море. Но чтобы женщина на равных участвовала во всех баталиях, да не только участвовала, но и была капитаном пиратского судна?! Такое случается очень редко — можно сказать, практически никогда. Но игра **Pirates: The Legend of Black Kat** — именно то самое исключение.

Хрупкая девушка Катерина руководит оравой головорезов, размахивает шпагой и охотится за сокровищами. Как объясняет сюжет, такое странное для существа женского пола поведение заложено в нашей даме на генетическом уровне. Мама Катерины тоже была «королевой пиратов». Об этом, находясь уже на смертном одре, поведал девушке ее отец (само собой, он умер не от старости и не от гриппа, а вследствие «множественных ножевых ранений»). И теперь миссия Катерины — найти убийцу отца и отомстить. Делает она это не в одиночку, а с «группой товарищей» на корабле «Wind Dancer».

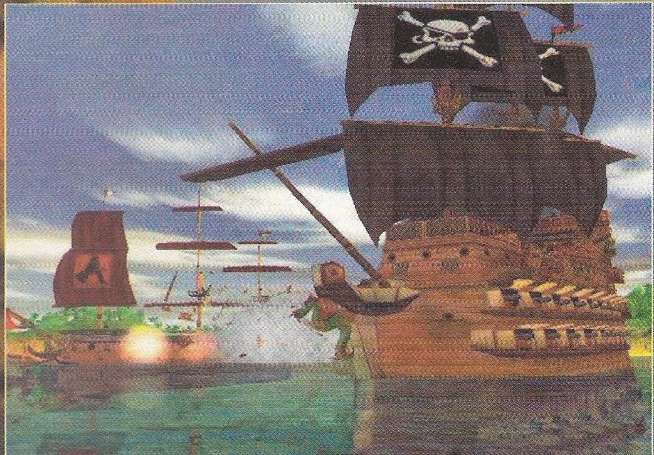
Действие игры разворачивается в двух направлениях. С одной стороны — плавание на корабле и сопутствующие этому баталии, взятия на абордаж и осады крепостей. С другой стороны, игроку придется управлять Катериной во время ее пеших вылазок на сушу. Графически сухопутные уровни выглядят немного отстало. Они не особо перегружены соперниками. Героиня сражается не только с другими пиратами, но и со скелетами, обезьянами и неестественно большими ракообразными. Бои на шпагах напоминают своеобразный танец. Как и в каждой настоящей пиратской истории, в игре используются магические прибамбасы (например, маски, забирающие силу убитых соперников). По ходу дела с помощью специального локатора можно собирать сокровища. Но в целом, повторюсь, наземная часть скучновата.



Но зато при переходе на корабль все преображается. Заметно улучшается графика: все детали корабля прорисованы замечательно, о борт плещутся волны, а сквозь практически прозрачную воду видно даже дно и затонувшие корабли.

Поединки между кораблями — это целое искусство. Нужно не только использовать свой военный арсенал (который начинается с жалких четырех пушек и постепенно апгрейдится), но и искусно маневрировать. Провести осаду какого-то прибрежного города — тоже дело не из легких. И вообще, если бы игра состояла только лишь из «морской» части, она не только не проиграла бы, но была бы даже гораздо интересней.

Игорь Предко



Название: Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Naughty Dog
Издатель: SCEA
Жанр: платформер





Два брата-акробата

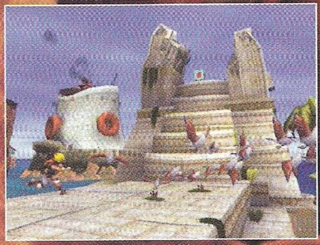
Эта компания с игривым названием *Naughty Dog* произвела на свет Краша — одного из самых классных героев платформеров всех времен и народов. И в своей новой игре эти разработчики снова показали высокий класс, «клонировав» Краша до двух героев. Самое интересное, что бегать эти герои (Jak и Daxter) будут все равно вместе, как мой любимый герой мультфильмов «кіт-пес». Но если «кіт-пес» — это инвалид в чистом виде, то о Джеке и Декстере такого сказать нельзя. Просто, судя из истории игры, Декстер по стечению роковых обстоятельств превращается в выхухоль (оригинальный ход, выхухолей-героев я еще не встречал). Джек, как настоящий друг, сажает его к себе на плечи, после чего они отправляются на поиски смысла жизни, философского камня и всякой другой фигни. Им



нужно найти какого-то мудреца, который сможет помочь несчастному Декстеру вернуть свое человеческое обличье. В общем, сводится эта поучительная история к платформенной бродилке...

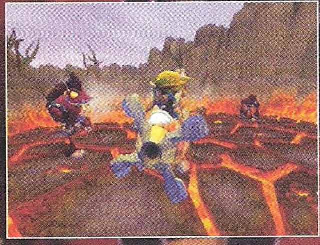
Но если бы все было так просто, я бы не назвал эту игру навороченной. Прежде всего, бродилкой дело не ограничится. В **Jak and Daxter** есть кое-что от гонок, адвенчуры, а также много мини-игр.

Транспортные средства, поступающие в распоряжение игрока, очень разнообразны, попадаются даже «авто» животного происхождения, вроде птиц.



Геймплей быстр и динамичен; наполнение трехмерных уровней соперниками, бонусами и прочей дребеденью впечатляет. Да и уровни отличаются исполинскими размерами. Но лазить по ним с раскрытым от восторга ртом и без особого дела не получится. Парочка героев, один из которых сидит на шее у другого в прямом и переносном смысле, все время будет занята какими-то заданиями. Иногда, чтобы сделать доброе дело, придется даже перескакивать из одного уровня в другой.

Как и все продукты от Naughty Dog, игра «Jak and Daxter» очень добрая и места-



ми даже веселая. Ее отличают отсутствие агрессии, красочные трехмерные уровни, анимация на уровне диснеевских мультиков. Плюс ко всему — стиль борьбы Джека, не поддающийся вразумительному описанию.

Жалко только, что поуправлять Декстером не получится. Наверное, он слишком переживает психологическую травму от превращения в выхухоль. Разработчики не захотели лишней головной боли и ограничились одним играбельным персонажем. Но, честно говоря, это можно пережить. Игра и так хороша.

Игорь Предко




Vsyakaya vsyachina

Каждой Ларе по паре

Не каждая киноверсия компьютерной игры имеет коммерческий успех и признание зрителей. Но в том, что фильм «*Lara Croft: Tomb Raider*», с помпой отгремевший прошлым летом, проект отнюдь не убыточный, сомневаться не приходится. Картина собрала в мировом прокате около 230 миллионов, что почти вчетверо превышает бюджет фильма.

И вот всего через пару месяцев — в начале осени — начнутся съемки второй части похождений Лары Крофт. Главную роль исполнит, естественно, Анжелина Джоли. Режиссером станет человек, создавший в свое время такие успешные проекты, как «Смерч» и «Скорость», — Ян Де Бонт.

Что нам стоит бар посторить?

Гениальный человек — это все-таки гениальный человек. Не желая почивать на лаврах, Ю Сузуки — автор игровой серии «Virtua Fighter» — решил попробовать себя в новом бизнесе: он собирается эксплуатировать зал *игровых* автоматов в центре Токио. «Что же здесь нового для создателя *игрушек?*» — спросите вы. А дело в том, что Ю Сузуки вовсе не собирается использовать этот зал по назначению. Из пристанища геймеров он собирается сделать кафе с мороженым и другими сладостями. Хотя, по правде говоря, количество геймеров в этом заведении вряд ли уменьшится. Ведь кафе будет стилизировано под произведения Ю Сузуки — «Virtua Fighter» и «Beach Spikers».

Стоит заметить, что ничего концептуально нового Ю Сузуки не придумал — подобная идея (только применительно к киноиндустрии) была заложена в сеть ресторанов «*Планета Голливуд*». Только вот эти заведения, использовавшие мотивы из фильмов, оказались не очень успешными. Посмотрим, как справится с задачей пропаганды игровой тематики «в массы» Ю Сузуки.

Масяня продается в интернете

А вот в успехе следующего проекта сомневаться не приходится: забавные мультфильмы о Масяне переросли стадию прикола. Подтверждение тому — создание общества с ограниченной ответственностью «Масяня». По словам продюсера проекта, Григория Зорина, новоиспеченное ООО будет заниматься целой кучей дел. Прежде всего, рекламой в самих мультфильмах и на сайте. Кроме того, планируется выпуск музыкального диска и компьютерной игры (интересно, это будет RPG или все же шутер от первого лица? ☺). И наконец, ООО «Масяня» начало крупномасштабную продажу продукции с угадайте какой символикой — в российском интернет-магазине «Болеро» (*www.m21.ru*) уже продается три вида кукол Масяни, а также фирменные майки и бейсболки. Цена куклы, независимо от ее размера,— 260 рублей (около 44 гривень); маечки же и кепки идут с молотка за 460 рублей (гривень эдак 78).

Компьютеры по количеству догоняют население Китая

Компания Gartner Dataquest опубликовала информацию, согласно которой в апреле 2002 года количество персональных компьютеров в мире достигло знаменательной цифры в один миллиард! По мнению аналитиков, следующий миллиард компов произведут уже к 2008-му. Более всего преуспеют на этой ниве китайские и латиноамериканские сборщики — там рынок растет быстрее всего.

А вот тотальной компьютеризацией на сегодня могут похвалиться США (там персоналками обеспечено 60% семей), Западная Европа (49%) и азиатско-тихоокеанский регион (38%).

Доступ к домашнему инету в прошлом году имело около полумиллиарда человек.

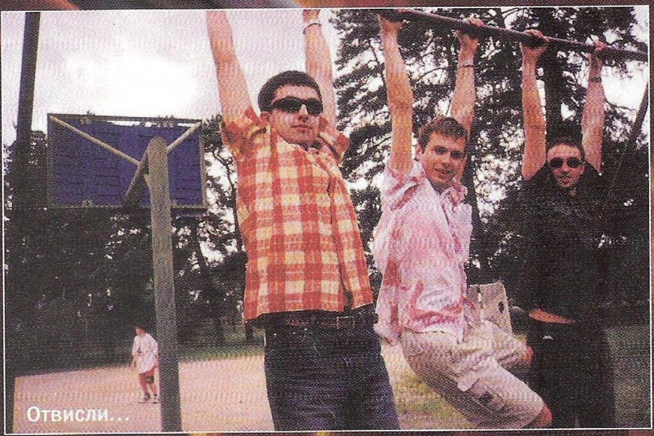
И, наконец, самое впечатляющее: по оценкам все той же Gartner Dataquest прошлогодняя прибыль от электронного бизнеса составила не менее 615 миллиардов долларов США. Не каждая отрасль может похвастаться такими барышами!

Вылазка «Шпиля!»

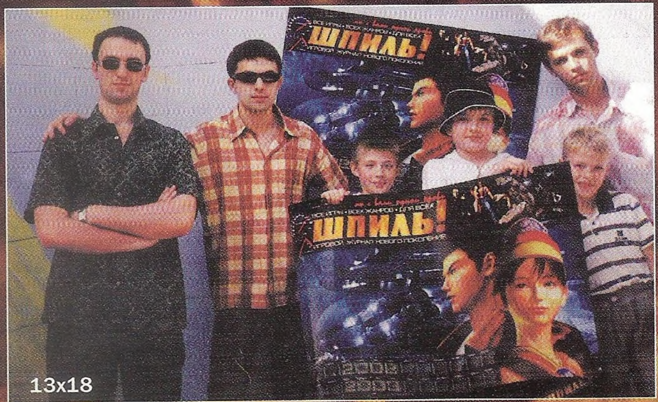
Июнь 2002 года выдался жарким. Каменные джунгли большого города порядком-таки утомили редакторов журнала «Шпиль!» — и те решили повисеть на природе, совместив при этом приятное с полезным.

...И поехали мы в детские лагеря под Киевом. Чего только мы там ни делали! Гуляли, ели, спали, с переменным успехом играли в футбол, собирали грибы и кормили ежей... И, что самое важное, общались с обитателями этих самых лагерей. Даже проводили конкурсы с экзотическими названиями вроде «человек-джойстик» или «давка Покемонов». Без призов практически никто не остался.

А как это было — смотрите фото.


Отвисли...


Рождены для сцены



13x18

Название: Warcraft III
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Vivendi Universal Int.
Жанр: 3D role-playing strategy
Системные требования (минимальные): P2-400, 128 Мб, 3D acc.
Системные требования (рекомендуемые): P3-600, 256 Мб, 3D acc.

Оценка:	11
Графика:	10
Звук:	11
Геймплей:	11
Управление:	11

Ни больше ни меньше

Чувствую, дорогие мои читатели, что вы уже приготовили гнилые помидоры и пару-тройку дохлых кошек, дабы забросать меня ими. Чувствую это, хоть и не скажу чем. Небось, думаете, опять затяну старую песню о том, как достали эти разработчики, заставляющие годами ждать очередной долгострой, или о том, что «*Warcraft*» — это лучшая стратегия всех времен и народов, полов и вероисповеданий. Ан нет, не дождетесь! Все вышесказанное и так всем известно, так что не будем заострять на этом внимание. Вышла игра? Вот и ладненько! Вот и посмотрим, не зря ли нас ответственные за проект люди столько времени мучили, и не придется ли им все-таки лица пощупать.

Последний год оказался богат на хорошие стратегии, а в будущем их ожидается еще больше. Так что соперников — нынешних и грядущих — у нового Warcraft'a хоть отбавляй. Первое, чем решили бить конкурентов ребята из Blizzard, — это, безусловно, захватывающая сюжетная линия. Именно она, наряду с замечательными и вполне ожидаемыми видеовставками, держит нас в напряжении и не дает оторваться от игры. Именно она заставляет измученного игрока проходить одну кампанию за другой в надежде узнать, чем же все это закончится. Разработчики **Warcraft III** сделали то, что безуспешно пытались сделать многие,— держать интерес к процессу игры от начала и до самого ее конца. Ведь не секрет, что в большинстве стратегий этот самый интерес имеет поразительное свойство угасать, после того как мы получаем в свое распоряжение многочисленную армию со всем доступным оружием, да еще и практически неуязвимые укрепления в придачу.







...Вся заварушка начинается со страшного сна истеричного орка по имени *Thrall*. Бедняга, видимо, переел на ночь сырых помидор — вот и привиделась ему армия тьмы, сеющая смерть и разрушения на территории мира «Warcraft». Мало того, очнувшись от ночного кошмара, бедняга сразу же узрел у дверей своего дома черного ворона, что тоже явно не предвещало ничего хорошего. Подлая птица всем своим видом показывала, что сон был вещим и что беда не за горами. Пришлось орку собирать свое племя и чесать за море. Именно там еще можно было предотвратить вторжение мрачных демонов.

В свою очередь, люди оказались более недоверчивыми, голосу разума не вняли, за что и поплатились. И это только начало. За тем, как разворачиваются события в дальнейшем, следите по ходу игры.

Правда, не все так гладко, как кажется на первый взгляд. Строгое соответствие сценарию иногда заставляет вспоминать «*Warcraft II*» и задумываться, а так ли много воды утекло с тех пор? Господа разработчики, хороший сюжет — это, конечно, плюс, но уровень интеллекта у вражеских юни-







тов следовало бы поднять, как минимум, на порядок. Слишком уж предсказуемо они себя ведут. Зато появились постоянно действующие герои, которые как по внешним (горы мышц), так и по внутренним (магия и широта души) факторам намного превосходят простых смертных. Плюс ко всему, они еще и прокачиваются, уве-



шиваются всевозможными предметами и пузырьками с лекарствами и пивом. Как никак — role-playing strategy.

Приготовьтесь и к тому, что во время игры в каждом закоулке придется натыкаться на праздно шатающихся и довольно агрессивных драконов, гномов и прочих троллей. Победа над этими созданиями (как правило, принадлежащими к неигровым расам) повышает опыт героя, обогащает его ценными артефактами и открывает доступ еще к одним исконно ролевым элементам — «Магазинам». В игре их два типа: первые предлагают всевозможные снадобья и прочую дребедень, а вторые



дают возможность найма различных монстров (которые, кстати, отнюдь не горят желанием отдать за вас свою никчемную жизнь, однако способны скрасить серые будни полководца неожиданными выкрутасами).

Что касается стратегического аспекта, то здесь все понятно. Огромных толп не ждите — не более 12-ти боевых единиц в группе. На первый взгляд — не много, но на самом деле вполне достаточно для выполнения поставленных задач. Особенно если учесть, что и сам герой, и почти все юниты в его отряде обладают нешутейными магическими способностями. Так что правильно подобранные бойцы — это уже процентов семьдесят успеха вашего отряда. Остальное решит ваш тактический гений (или его отсутствие).

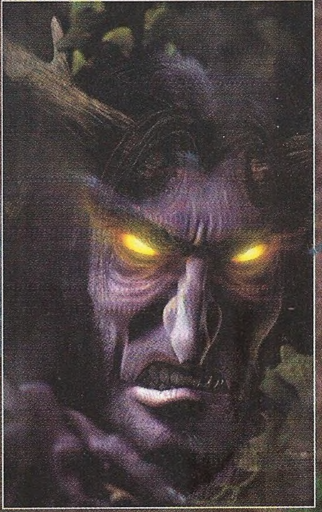
Все войска внутри созданной вами группы разделены, в зависимости от своего типа, на подгруппы (например: *герой, рыцари, волшебники, лекари*, разносчики пиццы и менеджеры проектов ☺). Переключение между отдельными подгруппами осуществляется простым нажатием клавиши <Tab> (или <Shift+Tab>). Причем в данном случае подгруппы перебираются циклично, а выделение со всего отряда в целом не снимается.



Среди других заслуживающих внимания элементов игры стоит выделить *autocast* (то есть автоматическое применение той или иной магической способности воина) и *upkeep*. Последнее, опять же, не дает игроку возможности создавать немереные армии — суть upkeep сводится к тому, что при достижении определенного рубежа потребления продовольственных ресурсов наступает Low Upkeep (при потреблении более 40 единиц продовольствия), а затем и High Upkeep (при превышении 70 единиц). Короче говоря, создавать армии, состоящие больше чем из 15-20 солдат, становится экономически нецелесообразно. Голодный солдат — плохой солдат, тем более если это орк. Глядишь, чего доброго, друг друга есть начнут.

В отличие от других хитов Blizzard, «Warcraft III» не дает возможности выбора расы, за которую играешь. Все четыре кампании проходятся строго последовательно. Шаг влево, шаг вправо приравнивается к попытке нажатия reset'а.

Что касается графики, то здесь игра оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, великолепно реализована смена дня и ночи, погодные условия. На высоте работа художников. Ребята на славу постарались, уделяя внимание



даже самым мелким деталям. Конкретно берут за душу различного рода магические эффекты и процесс строительства зданий у нежити.

Но вот с другой стороны: слишком яркая картинка и треугольные модельки с мимикой и движениями — по меньшей мере, странными для игры с претензиями на звание лучшей стратегии. Да и камера ведет себя не лучшим образом, нагло игнорируя функцию «zoom in/zoom out». Обидно...

В актив разработчикам следует записать мультиплеер. При всем моем уважении к тем, кто работал над искусственным интеллектом «Warcraft III», с людьми сражаться все-таки несоизмеримо интереснее. Так что скажем зычное НЕТ скриптам и быстрым шагом пойдем рубиться по сетке.

Хорошая получилась игра, душевная. Я бы даже сказал «классная», если бы не название. Все-таки от «Warcraft III» мы ждали чего-то большего.

Андрей Гайдут





10 подсказок по игре в Warcraft III

№ 1. Double-клик на портрете

Вот вам два примера того, как это использовать. Первый — это «Каннибализм» (Cannibalism). Большинство из вас выбирают всех своих гулей и кликают <C>. Несомненно, этот метод полезен, но только в том случае, если значительная часть вашей армии ранена, и вокруг все завалено трупами. Однако это не всегда является выходом из положения. Гораздо лучше делать так: если вы видите, что один из гулей ранен, кликните дважды на его портрет, нажмите <C> — и ваш герой сам побежит лечиться. Лучше всего делать это вручную во время битвы, а не выбирать всю армию. Не думаю, что вы хотите, чтобы войска отошли от битвы и побежали возиться с трупами.

Еще один пример использования double-клика. Представьте, что вы хотите применить навык футменов — «Defend» (не помешает при встрече со стреляющими юнитами). Так вот, вместо того чтобы переводить в данный режим всех футменов, кликните на портрет самого слабого из них или, если на нем сосредоточен огонь, нажмите клавишу <D>. Теперь вы сможете с максимальной скоростью подвести к атакующим на расстояние плевка ту часть вашей армии, которая не подвергается нападению.

№ 2. «Фонтан Жизни»

Если некоторые ваши юниты (обычно 2-3) ранены, не следует сломя голову нестись к фонтану всем кагалом, а затем сидеть там и ждать, пока вылечатся раненые. Вместо этого лучше прикажите своей армии (обычно вся она на одной горячей клавише) идти к «Фонтану Жизни». А когда юниты начнут движение, нажмите клавишу <Shift> и кликните левой кнопкой на раненых. После того как они будут отключены от армии, привяжите ее к той же горячей клавише снова, но уже без раненых юнитов. Проделав это, вы с чистой совестью можете отправляться на честный бой со злобными монстрами, а тем временем оставшиеся юниты будут спокойно поправляться.

№ 3. «Moon Well»

Предположим, что в вашей армии есть тяжело раненый юнит. В этом случае вам необходимо произвести следующие действия. Кликнуть два раза на раненом и затем, удерживая <Shift>, послать его на 2-3 «Moon Well» сразу. В этом случае последней целью должен быть ваш герой. Удалите его из группы, удерживая <Shift>, после чего снова запрограммируйте группу на горячую клавишу. Правда, на этот раз уже без раненого юнита. После этих нехитрых манипуляций ваш юнит сбегает на базу, полечится и затем вернется к герою. После возвращения «блудного сына» добавьте его к армии.

Эту операцию необходимо повторять снова и снова во время игры, пока в лунных колодцах не закончится мана.

№ 4. Очередность атак

Самым полезным действием здесь будет фокусировка огня на одном юните и программирование (с использованием <Shift>) огня на последующих юнитах. Теоретически ваша армия будет атаковать одного юнита за другим, пока не убьет всех. На практике вся ваша тактика после одного хорошего микро со стороны оппонента идет коту под хвост. После чего во время битвы вам придется постоянно перенацеливать свою армию.

№ 5. Отступление

Во время отступления не забывайте держать нажатой клавишу <Alt>. То же касается ситуации, когда нет времени дожидаться медленных юнитов. Эти бойцы прибегут попозже.

<Alt> — отменяет формирование.

№ 6. «Rally Point»

Обычно я стараюсь использовать точку выхода из бараков прямо на моего героя. Еще я привязываю два барака к горячим клавишам <0> и <9> и использую их для того, чтобы задавать новые точки выхода. Этот элемент не так важен для создания новых юнитов, но для «Rally Point» он просто незаменим.

№ 7. Num Lock Keys

Они незаменимы для быстрого повторения какой-либо операции.

№ 8. Охота за монстрами

Уничтожать нейтральных тварей следует в определенном порядке. Начинайте валить самых слабых и заканчивайте здоровяками. Делайте это при помощи клавиши <Shift>. Таким образом вы получите возможность вести дела на своей базе, в то время как ваши юниты «мирно беседуют» с монстрами. Мне доводилось видеть, как лучшие игроки (не буду показывать пальцами) неправильно атаковали монстров. Хотя бывает, что иногда достаточно трудно добраться до слабых монстров, и вы теряете своих воинов, бегая вокруг. В любом случае, не забывайте это правило. Оно должно стать для вас основным в борьбе с монстрами.

Кроме того, бессмысленно поднимать выпавшие предметы сразу, теряя, таким образом, драгоценные секунды боя. Исключение может быть сделано лишь для тех предметов, которые *немедленно* улучшают ваши боевые способности.

№ 9. Виспы

Если вы на 100 процентов уверены, что висп будет убит героем,— тут же детонируйте им. Таким образом вы отнимите у героя 50 маны.

Хотя исполнить этот трюк довольно просто, я еще не видел, чтобы кто-нибудь это делал.

№ 10. Командная игра

Обязательно включайте опцию, которая позволяет союзнику управлять вашими юнитами (Shared control). Если неприятель не сделает то же самое, этот шаг даст вам преимущество перед ним.

Теперь в бою перед вами откроется много новых возможностей. Например, можно использовать дружественного вам паладина для лечения своего героя, когда тот уже на последнем издыхании. Как ни крути, но это все-таки лучше, чем дрожащими руками набирать сообщение с просьбой о помощи. Еще один примером может служить случай, когда ваш герой окажется зажатым юнитами напарника. Не отчаивайтесь, у вас всегда имеется возможность вывести его оттуда. Кроме перечисленного выше, вы будете иметь возможность посылать рабочих союзника на добычу золота (если сам союзник забудет это сделать); ремонтировать его здания, в то время как он занят поединком, и тому подобное.

Shared control особенно полезен, если ваш напарник слабак.

Тилерман, один из отцов Starcraft (а теперь и Warcraft III)
по материалам www.blizzard.ru

Cheats + Hits

WarCraft 3: Reign of Chaos

- *little boy* — получаешь красного убийцу;
- *give more please* — золото и дерево;
- *deathcar* — получаешь танк;
- *little rabbit* — убийца-кролик.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Откройте файл *myconfig.cfg*, находящийся в подкаталоге игры *dir/base/*, и добавьте строку *seta sv_cheats «1»*. Станут доступны следующие читы и команды (поскольку игра сделана на движке «Quake 3», читы практически те же, что и в Q3):

- *god* — режим Бога;
- *give* (название предмета) — получить указанный предмет инвентаря оружия брони;
- *give all* — получить все виды оружия, броню, здоровье, инвентарь;
- *noclip* — хождение через «стены»;
- *notarget* — противник вас не замечает;
- *cmdlist* — вывести лист со всеми командами;
- *map* (название карты) — загрузить требуемую карту (ее название указывается без скобок и без расширения *.bsp* — например, чтобы загрузить карту air1.bsp, нужно ввести <*map air1*>).

Список карт:

air1.bsp, air2.bsp, air3.bsp, air4.bsp, arm1.bsp, arm2.bsp, cem1.bsp, col1.bsp, col10.bsp, col2.bsp, col3.bsp, col4.bsp, col6.bsp, col7.bsp, col8.bsp, col9.bsp, finca1.bsp, finca2.bsp, finca3.bsp, finca4.bsp, hk1.bsp, hk2.bsp, hk3.bsp, hk4.bsp, hk5.bsp, hk6.bsp, hk7.bsp, hos1.bsp, hos2.bsp, hos3.bsp, hos4.bsp, kam1.bsp, kam10.bsp, kam11.bsp, kam12.bsp, kam2.bsp, kam3.bsp, kam4.bsp, kam5.bsp, kam6.bsp, kam7.bsp, kam8.bsp, kam9.bsp, liner1.bsp, liner2.bsp, liner3.bsp, pra1.bsp, pra2.bsp, pra3.bsp, pra4.bsp, pra5.bsp, pra6.bsp, shop1.bsp, shop2.bsp, shop3.bsp, shop4.bsp, shop5.bsp, shop6.bsp, shop7.bsp, shop8.bsp, tut1.bsp /arioche/small

Operation Blockade

Во время игры нажмите <Enter> и вводите следующие коды:

- *eat your spinach* — режим бога;
- *say uncle* — выиграть миссию.

Grand Theft Auto 3

Все вводится прямо в игре (как в «Carmageddon 2»):

- *gunsgunsguns* — оружие (каждый следующий guns добавляет патронов);
- *ifiwerearichman* — $250 000;
- *gesundheit* — здоровье 100%;
- *turtoise* — броня 100%;
- *ilikescotland* — смена погоды;
- *ilovescotland* — смена погоды;
- *skincancerforme* — смена погоды;
- *peasoup* — туман;
- *morepoliceplease* — добавляет звездочки в «wanted»;
- *nopoliceplease* — убирает звездочки в «wanted»;
- *giveusatank* — танк (только выкидывает его как-то странно — в random place);
- *bangbangbang* — взрыв;
- *ilikedressingup* — переодевание в горожанина (каждый раз в другого);
- *itsallgoingmaaad* — все ненавидят друг друга ☺, полное рубилово;
- *nobodylikesme* — все ненавидят персонально вас;
- *weaponsforall* — всем дать пушки (вместе с верхним кодом весело);
- *timeflieswhenyoubooooring* — что-то делает со временем;
- *madweather* — ускоряет время;
- *anicesetofwheels* — исчезают кузова у машин (остаются колеса и водители);
- *chittychittybb* — действие не известно;
- *cornerslikemad* — действие не известно;
- *nastylimbscheat* — действие не известно.

ВНИМАНИЕ!

Коды не всегда выключаются, поэтому делать save с читами не рекомендуется (кроме, пожалуй, оружия, брони, денег и здоровья).

2002 FIFA World Cup — Cheats

Откройте файл *soccer.ini*, который находится в игровой директории, добавьте следующие коды и запускайте игру как обычно:

- CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 — разблокировать все мировые команды;
- UNLOCK_TOURNAMENT=1 — разблокировать турниры;
- AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 — разрешить делать подножки;
- CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 — одинаковая статистика команд;
- CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 — компьютер выбирает случайные команды;
- DEMO_MODE=1 — запустить игру в режиме Demo;
- WINDOWED=1 — запустить игру в окне.

The Sum of All Fears

Во время игры нажмите <~> (тильду) и вводите следующие коды:

- *Superman* — режим бога;
- *Teamsuperman* — командный режим бога;
- *Run* — бежать быстрее;
- *Shadow* — невидимость;
- *Teamshadow* — командная невидимость;
- *Ammo* — неограниченный боекомплект.

Morrowind (The Elder Scrolls 3)

Тильдой открываем в игре консоль. Вводим *help* — показывается полный список кодов. Вводим их и радуемся ☺. Например:

- *tgm* — god mode;
- *tfow* — toggle fog of war и т. д.

Age of Wonders 2

Во время игры нажмите <Ctrl+Shift+C>.

После того как услышите звук, введите коды:

- *gold* — максимальное количество золота;
- *mana* — максимальное количество маны;
- *explore* — открыть карту (вкл/выкл);
- *fog* — отключить туман;
- *research* — исследовать все заклинания;
- *win* — выиграть сценарий;
- *freemove* — дополнительное движение (вкл/выкл);
- *towns* — видеть все города в текущей карте;
- *lose* — проиграть сценарий;
- *spells* — вкл/выкл бесплатные заклинания;
- *instantprod* — вкл/выкл мгновенное производство продукции;
- *instantres* — вкл/выкл мгновенное исследование;
- *ai* — вкл/выкл ai ваших игроков;
- *upgradehero* — апгрейд героя;
- *cityspy* — вкл/выкл слежку во вражеских городах.

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

Сам себе веб-мастер
(часть 3 с половиной)

В позапрошлом номере журнала статья о создании сайта на фреймах попала в номер не полностью. Сегодня мы попытаемся исправить создавшееся положение. Напомним, в прошлый раз мы рассмотрели фреймы и начали работу с продуктом Macromedia Deamweaver 4 (**рис. 1**).

Основное окно (1) — наша будущая страница. Вверху переключатели режимов (2). Внизу — менюшка выбора размера страницы (3) и кнопки выбора панелек инструментов (4). Остальные окошки (5–7) — это и есть эти самые панельки. Особенно интересны панель элементов (5) и панель свойств (6).

Пишем сайт на фреймах

Создадим такой примерчик: сверху — заголовок страницы с названием сайта, снизу — всякие копирайты, слева — менюшка. Эта область будет всегда на экране. Справа же будет перегружаемая область, основное содержимое. Вот так (**рис. 2**):

Для фона выберем оранжевый или желтоватый цвет, для текста — темно-синий.

Итак, по порядку.

- Под строкой меню размещена панель инструментов, которая начинается с трех кнопок (рис. 1, п. 2). Это режимы работы: показать код, показать код и страницу, показать страницу. Выбираем среднюю, экран делится на две части: снизу — наша страница, сверху — соответствующий ей код.
- Внизу окна находим строку статуса, а в ней (приблизительно по центру) — размер рабочей области (рис. 1, п. 3). Здесь можно указать размер окна — он будет соответствовать просматриваемой части окна браузера. Предположим, что нам нужно делать сайт под разрешение 800 x 600, поэтому выбираем *760 x 420 ⇨ 800 x 600, Maximized*.
- Под строкой меню находим поле *title*. Вписываем туда название страницы. В коде можно сразу заметить, как изменился тег *title*.
- В панельке элементов выбираем закладку *Frames* (рис. 1, п. 5). Там сразу же обозначено *Common* — просто щелкните на это слово, и из него выпадет менюшка.
- На панельке щелкните кнопку, где нарисован один фрейм вверху и два под ним (*Insert Top and Nested Left Frame*). В поле страницы должны появиться серые границы фреймов. Если их нет «оптичьте» *View ⇨ Visual Aids ⇨ Frame Borders*.
- Добавим нижний фрейм. Щелкните на *Insert Bottom Frame* (там, где вверху бирюзовый фрейм побольше, а внизу — белый поменьше).
- Кликните в верхний фрейм, выберите *File ⇨ Save Frame As*, сохраните его с именем *topframe*, затем так же сохраните нижний, левый и правый фреймы с именами, соответственно, *bottomframe*, *leftframe* и *main1*.
- Кликните в разделяющую фреймы границу. Это наш главный файл — *index.htm*. Еще раз сохраните, но уже через *File ⇨ Save Frameset as*. Итого у нас сохранено пять файлов.
- При кликах на содержимом фреймов, мы будем попадать во вставленные в них документы — чтобы добраться до самого фрейма, нужно производить клик при нажатой клавише <Alt>. Выделите верхний фрейм. Посмотрите на панельку свойств (**рис. 3**). Его имя *topFrame*. *Src* должно соответствовать имени файла (в данном случае — *topframe.htm*). Выставьте *Borders=No*. Проверьте, чтобы было «оптично» *No Resize* и *Scroll=No*. То же проделайте для оставшихся фреймов, только для *mainFrame* сделайте *Scroll=Auto* (это значит, что полосы прокрутки будут появляться только в случаях, когда содержимое не будет помещаться во фрейм).
- Заполним верхний фрейм. Кликаем по нему. Выбираем *Modify ⇨ Page Properties*. Выбираем цвета для подложки, шрифта и гиперссылок. Везде, где видим *margin*, ставим 0. Это делается для того, чтобы документ совпадал с границами окошка, в котором он выводится. Иначе между краем документа и границей окна будет отступ в 5 пикселов. *OK*.
- Во фрейме работаем, как в Word'е. Тут я написал название своего сайта — Primer@BOOM.RU. В панельке свойств уже находятся свойства нашего текста. Задаем *Font*, *Size* (=6), жирность, выравнивание вправо. Подтягиваем нижнюю границу фрейма так, чтобы не гуляло лишнее место.
- Переходим в нижний фрейм. Пишем «*Напишите веб-мастеру…*» Выделяем мышкой, задаем *Font*, *Size* (=3), центрируем. Выделяем слова «*веб-мастеру*». В панельке элементов выбираем категорию *Common*. Щелкаем на кнопку с письмом (*Insert Email Link*). В окошке вписываем свой e-mail. *OK*. Подправляем размер фрейма.
- F12! Любуемся в браузере на то, что получилось на текущий момент.

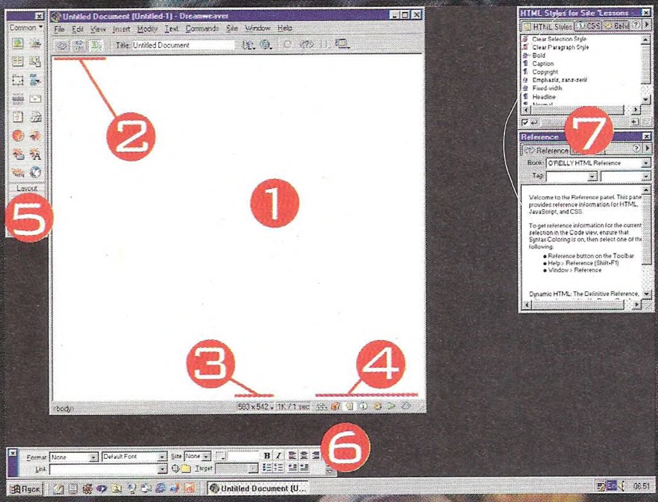


Рис. 1. Macromedia Deamweaver 4

Галерея Flash-работ

Верх и низ у нас есть. Давайте создадим галерею своих работ во флеше*. В левом фрейме у нас будут кнопочки,

* *О создании Flash-мувиков см. Шпиль № 3, октябрь 2001)*

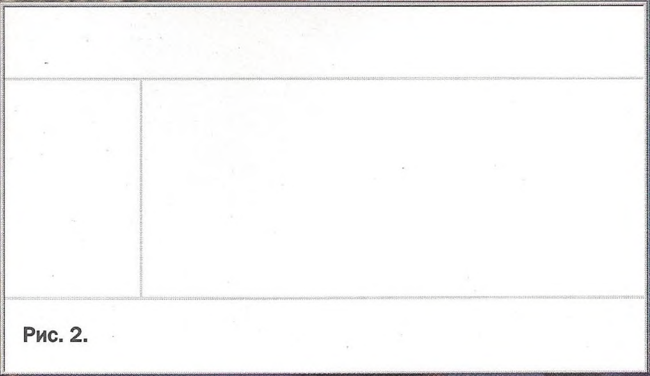


Рис. 2.

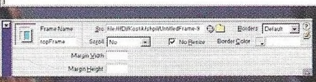


Рис. 3.

соответствующие работам, а в главном — сами Flash-мувики. Считаем, что у нас есть три готовых работы — значит нужно три кнопки, которые тоже будут выполнены во флеше. По этому поводу есть две новости: хорошая и плохая. Хорошая: с Dreamweaver'ом сразу поставляется неплохой набор кнопок, остается добавить в них текст — и можно вставлять в страницу. Плохая: не понимают эти кнопки кириллицы, хоть стреляйся, да и размер текста не может быть больше ширины кнопки — а кнопки-то и не растягиваются ☺. Что ж, придется писать по-английски.

Итак:

- прыгаем в левый фрейм, заходим в *Modify ⇨ Page Properties* — что там делать, вы уже знаете;
- в самом фрейме пишем что-то вроде *«Моя галерея»*; дальше с помощью панельки свойств задаем шрифт, размер, выравнивание;
- ставим курсор в конец этой строки. В панельке элементов (**рис. 1**, п. 5) выбираем *Character* и дважды вставляем перевод строки (BR со стрелкой);
- переключаемся в *Common*. Выбираем *Insert Flash Button* (шестеренка с голубой кнопкой);
- в появившемся окне выбираем стиль кнопки — там их много. Там же можно проверить поведение этой кнопки. Лично мне понравился *Slider* (со звучком) и *StarSpinner* (звездочка прикольная), вы себе сами подберите. Дальше пишем текст, только не слишком длинный, а то не влезет — будет некрасиво. Я написал просто *«Flash #1»*. Укажите *Bg color*, чтобы он равнялся цвету подложки. Пока это все. *OK*. Кнопка должна появиться под словами *«Моя галерея»*;
- поставьте курсор после кнопки и таким же образом добавьте перевод строки, вторую кнопку, перевод строки, третью кнопку. На текущий момент у меня на экране вот так (**рис. 4**);
- F12 ! Полюбуйтесь на результат. Не так уж плохо!
- запасемся тремя Flash-работами; в принципе, это не обязательно должен быть Flash. Можно работать с любыми другими страницами с картинками, текстами и т. п.

Итак, делаем три страницы: кликаем в главный фрейм.

- *Modify ⇨ Page Properties*. Что там делать, вы знаете;
- выбираем в панельке элементов *Common ⇨ Insert Flash* (цветная шестеренка). Выбираем имя swf-файла. *OK*. Можно поправить видимые размеры мышкой. С помощью панельки свойств можно поиграться всякими параметрами мувика. Там же можно проиграть мувик прямо по месту (для этого есть кнопка play);
- запишите содержимое этого фрейма через *File ⇨ Save Frame As*. Помните, мы давали ему имя main1.htm? Это неспроста;
- удалите все, что видите в главном фрейме, и наберите то, что должно соответствовать нажатию второй кнопки. Запишите получившийся фрейм с именем *main2.htm*. Аналогично создайте файл для третьей кнопки;
- осталось увязать кнопки в левом фрейме с содержимым правого. Делаем двойной клик на первой кнопке. Возникает окошко, которое мы заполняли при ее создании. В *Target* выбираем *mainFrame* — это имя фрейма, в который мы будем грузить htm-страничку. Нажимаем *Browse* (рядом с *Link*) и выбираем *main1.htm*. *OK*.
- аналогично поступаем со второй и третьей кнопками, только файлы будут называться уже *main2.htm* и *main3.htm*.
- выбираем главный фрейм (<Alt> + click). В панельке свойств убеждаемся, что *Src* равно *main1.htm*. Если это не так, исправляем;
- последний шаг. Визуальные редакторы в процессе работы могут написать в код страницы много лишнего. Чтоб почистить наши страницы, тюкаем во фрейм, выбираем *Commands ⇨ Clean Up HTML*, нажимаем OK. Записываем фрейм через *File ⇨ Save Frame As*. Повторяем это для каждого фрейма;
- F12! Последний раз любуемся. Результат завешиваем на сайт: 7 htm-файлов (один — описание разметки фреймов в странице, три неперегружаемых фрейма и три страницы в перегружаемый фрейм), 3 флеш-кнопки и 3 собственных флеш-работы.

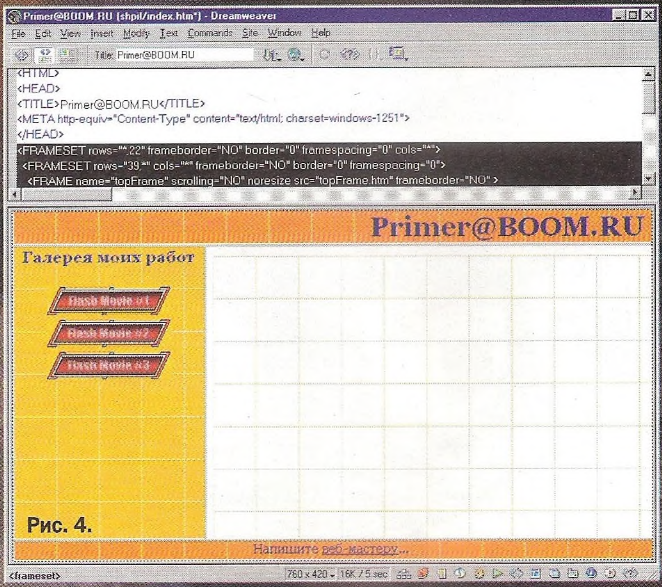


Рис. 4.

У меня получилось нечто в следующем роде (**рис. 5**). У вас должно получиться еще круче.

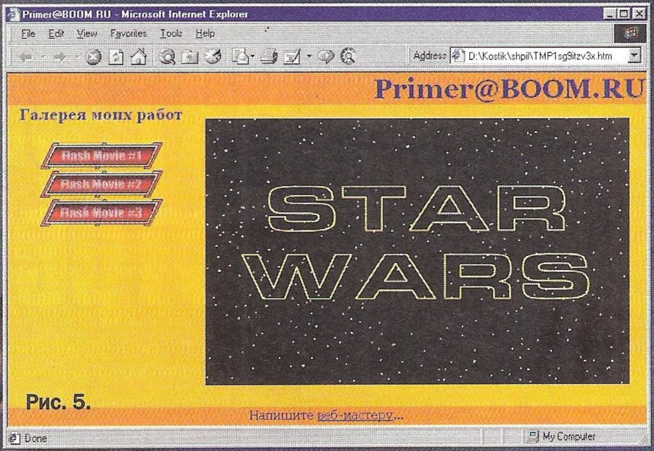


Рис. 5.

Результат моих творческих потуг представлен на *primer.boom.ru*, если возникнут вопросы «почему что-то не работает?», сверьтесь с моим кодом.

Успехов вам в создании своих сайтов!

Константин Тихоновский, программист компании «Desktop Systems»



Есть еще здесь хоть кто-то кроме меня?

Чат Bizarre... Встреча в реале

25 мая в киевском клубе «Shelter» прошла очередная и, прямо скажем, долгожданная вечеринка *«Чат Bizarre... Встреча в реале»*. Чего там только не было! И дискотека, и конкурс хакеров, и, естественно, компьютерный чемпионат. Играли в третью Кваку, Казаков («Последний довод королей»), Starcraft и, конечно же, Counter-Strike.

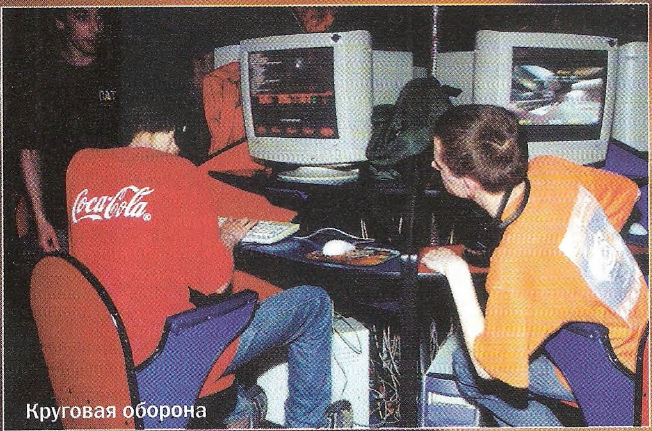
Смотрите фоторепортаж с места событий.



Заходи — не бойся, выходи — не плачь



Победители (слева направо): команда «С-58» (Counter-Strike), Unforgiven (Starcraft), Терминатор (Quake III), Олимп (Казаки)



Круговая оборона



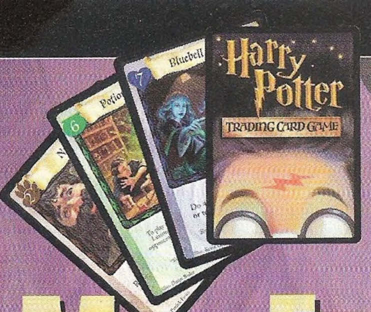
В каком ухе у меня звенит?



Хорошо сидим!



Играют все! Танцуют остальные...



Мир Гарри Поттера на игровом поле

Компания «Wizards of the Coast» выпустила настольную игру «Harry Potter». В ней вы не только игрок, но и волшебник. Выбираете себе одного персонажа из истории о Гарри Поттере — он и будет представлять вас в игре. Как и в других карточных играх, тут можно строить собственную колоду, применять разные стратегии и даже добавлять в старые колоды новые карточки (когда выходит новый выпуск).

Самый простой способ научиться играть — купить стартовый набор игры «Harry Potter». В этом наборе есть все, что необходимо для игры: начальные готовые колоды, состоящие из 41 карты каждая, и книжку с правилами.

Перейдем непосредственно к карточкам. Что же они собой представляют? Кроме начального игрового набора, существуют бустеры. Они предназначены для пополнения коллекции, приобретения новых карточек для своей стратегии.

Бустер состоит из 11 карт:

- одна редкая карточка;
- две необычные;
- шесть обычных;
- две карточки уроков.

Самые красивые (и одновременно самые ценные для коллекционеров) — *премиум-карточки*. В «Harry Potter» их два вида: фойловые карточки и карточки с голограммами.

Типы карточек

Карточки Уроков

Уроки дают возможность играть другими карточками.

Когда вы играете карточку Урока, все, что от вас требуется,— это взять карточку из руки и положить ее на стол. Уроки остаются в игре, после того как вы их сыграли.

Карточки Существ

Существа воздействуют на колоду вашего оппонента — а не на другие Существа. Они остаются в игре, после того как вы их сыграли.

Повреждения: каждый ход ваш оппонент сбрасывает из своей колоды то количество карточек, которое обозначено на вашей карточке.

Карточки Заклинаний

Чтобы сыграть карточку Заклинания, покажите ее своему оппоненту, выполните инструкции, указанные на карточке, и положите ее в вашу стопку отыгранных карточек.

Карточки Приключений

Это новый тип карточек, которые вы можете играть, чтобы поставить оппонента в неудобное положение. Каждая карточка Приключения имеет три части:

- *эффект* — то, что делает карточка Приключения, пока находится в игре;
- *прохождение* — то, что необходимо выполнить вашему оппоненту для того, чтобы пройти Приключение;
- *награда* — если ваш оппонент прошел Приключение, он становится героем школы! На карточке Приключения оговорено, какая награда полагается оппоненту, прошедшему Приключение.

Карточки Предметов

Новый тип карточек, которые в основном похожи на карточки Существ. Некоторые Предметы (*Волшебные палочки и Котлы*) дают дополнительные *Знания* (так же, как Уроки, только лучше). Другие Предметы производят иные эффекты.

Правила игры

Сейчас мы будем учиться играть в самую простую версию игры.

Многие заклинания и волшебные существа, которыми вы будете играть, наносят «повреждения» вашему оппоненту, а это означает, что он должен сбрасывать карточки из своей колоды. То есть убивать никого не придется. Вы выигрываете игру, когда в колоде вашего оппонента не остается карточек.

Возьмите колоду, которая вам больше нравится. Положите карточку вашего Волшебника на место с надписью «Волшебник». Перемешайте свою колоду и положите ее на место с надписью «Колода». Возьмите из колоды 7 карточек. Определите, кто будет ходить первым.

Если карточка говорит вам выполнить что-либо до начала вашего хода, выполните данную инструкцию сейчас.

А теперь —

Фазы хода

- *Фаза 1.*

Возьмите в руку карточку из вашей колоды. Карточку нужно брать *каждый* ход!

- *Фаза 2 (атака).*

Ваши Существа, которые уже находятся на столе, наносят повреждения оппоненту. (В свой самый первый ход не обращайте внимания на это правило — у вас пока нет никаких Существ на столе.)

- *Фаза 3.*

Каждый ход у вас два Действия. Вы можете сыграть карточку Урока, Существа или Заклинания, а также взять дополнительную карточку из колоды. Можно использовать одно и то же Действие дважды — вместо того чтобы выполнять два разных Действия.

- *Фаза 4 (конец хода).*

Если карточка говорит вам выполнить что-либо в конце хода, выполните данную инструкцию до конца хода.

Где играть и соревноваться?

Ответ на этот вопрос прост — в клубах (найти информацию о клубах вашего города можно на сайте *www.sargona.com.ua*).

И еще одна полезная ссылка: демо-версия игры находится на сайте *www.wizards.com/harrypotter*.



Магов по весне считают

Весна считается сезоном урожая игры «**Magic: The Gathering**». Причин тому достаточно. Это время проведения региональных турниров и национальных первенств. Это время появления на свет набора карт, завершающего годовой цикл новых идей в игре. Киевский клуб МЛ не стал нарушать традиции и провел финальный турнир клубного сезона ВЕСНА-5000.

Подведем итоги в хронологическом порядке.

Король умер! Да здравствует король!

«Второй национальный чемпионат Украины» — из этих четырех слов больше всего мне нравится первое. «Второй» — значит уже проверенный и опытный. Национал, на который приходят и игроки, считающиеся ветеранами Первого украинского, и поколение новых магов. 73 участника — рекорд для национального чемпионата, и есть уверенность, что тенденция к нарастанию сохранится и на следующий год.

Лучшим доказательством прекрасной подготовки организаторов к турниру стало ВЕЛИКОЛЕПИЕ зала офицерского музея. Пишу прописными буквами, потому что помещение этого достойно.

После двух дней дуэлей первый украинский чемпион Артем Козачук старался доказать право на корону против лучшей семерки свое. Увы, единственная НЕудачная игра случилась именно в четвертьфинале. Артем, не унывай! Принимай поздравления со званием Каву-Магистра! А новым королем в этот день стал самый опытный игрок Украины — Андрей Рыбальченко. На протяжении своей четырехлетней игровой практики Андрей постоянно удивлял соперников и зрителей умением не только красиво играть, но и изящно выигрывать. Виват, Чемпион! Удачи в Амстердаме и Сиднее!



Одиссея подошла к концу

Встать, встречайте Правосудие! Уже пять лет конвейер Великих волшебников Побережья работает как часы. Три раза в год появляются на свет необычные заклинания и удивительные существа, с восторгом встречаемые мировой элитой игроков. Осень — время рождения нового блока, который вписывает одну-две страницы в каноны правил. Весна — рождение последнего элемента триптиха. Премьера Judgment завершила историю путешествий (Odyssey) героев, в которой им пришлось преодолеть немало трудностей (Torment). Пока что прошло недостаточно времени, чтобы оценить эксперимент авторов игры: «черный» набор Torment попытались уравновесить «бело-зеленым» выпуском Judgment. Насколько изменились «домашние» констрактед-колоды покажет июль, а собираемые драфтовые наборы на блиц-турнирах уже сравнивают с эпохой самого динамичного блока — Tempest. И это, поверьте, очень лестная оценка. Сыграйте драфт — свершите свое Правосудие!

Все флаги в гости к нам!

Расписание отборочных турниров и структура финала ВЕСНА-5000 позволили нам привлечь к участию более 150-ти игроков только в Киеве. Хочу поблагодарить организаторов и игроков отборочных турниров в Донецке, Днепропетровске, Москве, Санкт-Петербурге, Черновцах за поддержку нашей инициативы.



Турнир получился! В последнее время очень редко удается собрать вместе профи-игроков славян. Разные национальные первенства, разные клубы, разное расписание… Хорошо, что есть Игра, ради которой можно пуститься в далекое ближнее путешествие. Клуб МЛ смог обеспечить достаточный призовой уровень турнира, сравнимый с достижениями наших магов на международной серии Grand Prix.

Формат турнира — Booster Draft — самый демократичный, и самый иссушающий для настоящего мастерства формат. Дополнительным препятствием для участников стала игра на полном блоке Одиссеи. Подробности турнира и показательные матчи вы можете найти на страницах украинского сайта *http://mtgclub.kiev.ua*. Хочу выделить две вещи. Благодаря выпуску online-варианта игры и возможности тренироваться без особой затраты средств, уровень понимания драфта вырос и выровнялся среди элиты клубов. Еще полгода-год назад игроки северных столиц доминировали в констрактед-формате, а киевская школа блиц-игры с успехом преподносила сюрпризы на европейской арене.

В последнем драфте встретились трое москвичей, по два представителя Киева и Санкт-Петербурга и днепропетровец. После напряженного двухдневного марафона дорога к финалу, казалось, лишь осложнилась. Но лучше всех 8 сражений провели Рустам Бакиров (Москва) и Андрей Рыбальченко (Киев). Не доверяя свою судьбу изменчивой фортуне, гроссмейстеры согласились на ничью. Подождем осени и посмотрим, какие сюрпризы преподнесет финал «обязательных» колод.

МЛ приглашает все клубы к участию в единственном общеславянском чемпионате!

Благодарности

Клубам «Тефери» (Донецк), «Саросса» (Днепропетровск), «Лабиринт» (Москва), «Саргона» (Санкт-Петербург), «Арривал» (Черновцы) — за участие в финале ВЕСНА-5000.

Клубу «Легенда» (Киев) — за поддержку организации драфта.

Дистрибутору «Саргона-Киев» за проведение Национального чемпионата.

P. S.: а еще мы показывали игру «Lord of the Rings» — «Властелин Колец». Но это совсем другая история.

Игорь Янковский,
Президент клуба MagicLand

Клуб интеллектуальных игр
«Magic Land»
03040, Киев,
ул. Васильковская, 10
тел/факс: 490-2650

Железный БУМ

Опять суперкомпьютеры

Компания IBM начала разработку нового суперкомпьютера для Океанографического центра ВМС США. Он будет называться *Blue Ocean*. Как следует из названия, основная цель работы этого монстра — моделирование процессов, происходящих в Мировом океане. Но это далеко не все задачи, которые планируют возложить на суперкомпьютер. Он будет задействован также в разработке вакцин против инфекционных заболеваний, ну и, естественно, в оборонных программах.

Каким же железом напичкают Blue Ocean? Предварительно известно, что компьютер будет состоять из 37 серверов IBM p690 с процессорами Power4. Всего используют 1137 процессоров; ОЗУ составит 1,5 терабайта при объеме дисковой памяти более 20 Тб. Использование такой начинки позволит достигнуть производительности 6 триллионов операций в секунду.

Ветеран индустрии

Двадцать лет назад произошло много знаменательных событий: например, девятнадцать лет до выхода журнала «Шпиль!», год со дня рождения Игоря Предко и т. д. и т. п. Но случилось в тот год еще одно происшествие, которое просто нельзя не назвать эпохальным. Звукозаписывающая компания Sony Music выпустила первый в мире аудио-CD. Это был альбом Билли Джоела «52nd Street». Но кому нужен компакт без проигрывателя? Одновременно в 1982 году все та же Sony запустила в серийную продажу проигрыватели компакт-дисков, которые все в том же году разошлись тиражом в 30 тысяч (и это только в США). Мы уже не говорим, что самих дисков в Штатах продали 800 тысяч.

Первой серийной «попсой» на компактах стал альбом группы ABBA «The Visitors».

Над «рецептом» создания компакта работали компании Philips и PolyGram, а также немцы из химической компании Bayer. Основой стал поликарбонат под торговой маркой Makrolon, который до сих пор исправно служит благому делу нарезания как музыкальных, так и компьютерных компактов. Кстати, о последних. CD-ROM появился только в 1992 году, то есть на десять лет позже, чем его аудио-собрат. Об успешности CD-ROM даже не стоит распинаться — и так все ясно.

Xbox 2 в 2006 году?

Чемпионат мира по футболу закончился совсем недавно, а воротилы игрового бизнеса уже делают заявления, косвенно относящиеся к Чемпионату'2006, который пройдет в Германии. И заявления эти делает не кто-нибудь, а генеральный директор Microsoft — Стив Балмер. В интервью японским журналистам он заявил, что выход Xbox 2 планируется на 2006 год, и что презентована приставка будет как раз в канун мирового футбольного первенства. Очевидно, любителям самой популярной мире игры стоит ждать от новой приставки чего-нибудь особенного, например интегрированных в Xbox 2 бутс и футбольного мяча ☺.

Сервис XXI столетия

Гости отеля имеют право быть обслуженными в любое время и в любом месте. Вероятно именно этими соображениями руководствовалась гостиничная сеть Hilton, когда подписывала соглашение с компанией Xybernaut. Последняя поставила для Хилтона партию переносных компьютеров Mobile Assistant V. Эта машина с процессором Celeron 500, с 128-ю или 256-ю метрами оперативки и винчестером на 5 Гб позволит персоналу гостиниц работать с постояльцами «не отходя от кассы» Мало того — работникам отеля теперь придется таскать с собой еще и переносной принтер, кодировщик ключей и считыватель кредитных карт. Первые испытания новой системы обслуживания пройдут на Гаваях.



Два в одном

Почему у ноутбука всего один монитор?! Таким оригинальным вопросом задались специалисты из компании Xentex Technologies. От слов они перешли к делу и презентовали новый компьютер, оснащенный двумя дисплеями с диагональю 13,3". Такое оригинальное решение расширило презентационные возможности компьютера: один дисплей остается в распоряжении докладчика, другой разворачивается к слушателям. Берегитесь, мультимедийные проекторы!

Правда, из-за своих особенностей новый ноутбук будет складываться не вдвое, а вчетверо; его вес — 6 кг. Ну, и наконец цена — около пяти тысяч долларов (это при конфигурации: процессор 1,1–1,4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, винчестер 30 Гб и CD-ROM или DVD-ROM).

Здравствуйте, уважаемые, точнее глубокоуважаемые редакторы из редакции!!! Вам пишет главврач психиатрической клиники "Берёзка", находящейся в посёлке городского типа внатуре Кислодрюченск.

У нашей лечебницы появилась проблема, все без исключения больные пишут письма в вашу редакцию. Конечно же, эти письма не доходят до вас…потому, что я и мои санитары перехватываем и, само собой, уничтожаем. Сначала я был против вашего журнала ("Артмозайка") но теперь всё изменилось.

Эпизод I "Зелёный ларёк"

Как-то туманным утром я шел на работу и проходил мимо ларька, ЗЕЛЁНОГО!!! Ларька.

Я подошёл к нему и спросил, есть ли у них "Комсомольская правда" но вместо привычного нежного женского голоса я услышал грубый и басистый голос явно с айазербайджанским акцентом (этот человек явно родом из села Чемульпо вблизи Баку и является членом женской зборной Азейборджана по бейсболу()она придложила мне "Шпиль!" сначала я отказался, но тут в окне ЗЕЛЁНОГО!!! Ларька, появились большие карие глаза, я смотрел в них минуты, три и всё же взял ее, точнее его (вы что подумали, Я взял "Шпиль!"). С тех пор, а это было в прошлом 2171году, да-да именно в том году, когда наша Гривна стала в три раза дороже, чем уголовные единицы, а Российская Федерация не могла заплатить за Украинский газ. Ой что-то я отвлёкся, ну вот как я прочёл ваш журнал, я стал регулярно посещать наш колхозно-панк-роково-PC клуб "Чапаев" где и познакомился с такой игрухой как Counter-Strike,в этом же клубе я стал замечать наших пациентов, на клуб устроили облаву и теперь он закрыт. Но про игрушки я не забыл у меня в комнате стоит МОЙ "Пентюх"III, с 633Hz на проце, 196 метрами оперативки и видяшкой типа AGP, RivaTNT 2, 32 M, на этой телеге я и по проходил кучу игр(в свободное время от работы и чтения "Шпиля!") например Hitman, Max Payne, Wolfenshteyn, Medal of Honour и т.д.

Советую вам посмотреть мой послужной список (вышлю его позже) и не шутить со мной, ибо я самый крутой ла….Геймер из всех существующих геймеров!!!! По этой очень веской причине я предлагаю опубликовать эту ЗАБОЙНУЮ статейку в разделе ЖЗЛ (Жизнь Замечательных Людей) в разделе CLUBНИЧКА и выслать мне сногсшибательный ганарар по адресу:

Украина,
Крым, пгт. Кислодрюченск,
дурдом "Берёзка",
Палата №1462/А

Если вы не выполните наши условия, то мы вынуждены будем выслать за вами машину с санитарами и вы уже не отмажетесь от психиатрической лечебницы.

Здравствуйте, с вами снова я главврач, у нашей клиники есть еще одна проблема. Подскажите, что нам делать с рогатыми котятами, недавно у бурёнки был приплод, туды её в качель, вот теперь и скребутся в окно эти гады ползуче-рогатые и достают всех! Еще и ваш прославленный плазменный телевизор "Берёзка 36-А" сломался мастер, сказал что-то с генератором частоты тактового преломления плазмы, короче починить нельзя. Прошу вас уважаемые редакторы "Артмозайки" скиньтесь и купите мне новую " Берёзку"!!!!

P.S.Недавно к нам приезжал какой то мужичок представился Иосифом, но я его раскусил это был Иосиф Кабзон, и я не отдал ему наш местный источник транс-кумулятивной-киберинтенсивности!!!!

P.P.S.Поспешу всех огорчить настоящий НАПАЛЕОН ЗДЕСЬ Я!!!!!!!!

<sVERLo>

Уважаемый медперсонал, просим внимательнее следить за вашими подопечными-графоманами и не давать им в руки колюще-пишущие предметы.

С наилучшими пожеланиями, самая морально (не)устойчивая редакция в мире

Анкета

1. Как давно ты читаешь журнал ШПИЛЬ!?
- ☐ с самого первого номера
- ☐ с холодной осени 2001 года
- ☐ с теплой зимы 2002 года
- ☐ со снежной весны 2002 года
- ☐ первый раз увидел

2. Откуда ты узнал о журнале? (можно указать несколько вариантов)
- ☐ рассказал друг
- ☐ посоветовал учитель
- ☐ получил листовку на улице (в школе)
- ☐ получил открытку по почте
- ☐ увидел на выставке
- ☐ смотрел рекламу (укажи, на каком канале или в каком издании)__________
- ☐ прочитал рекламу в метро
- ☐ кликнул на баннер в интернете
- ☐ шел, увидел в киоске, купил
- ☐ другим путем (укажи, как именно) __________

3. Поставь свою оценку журналам, которые пишут об играх (5 — высший балл, 0 — такого журнала не существует):
- ☐ Домашний ПК
- ☐ Мой игровой компьютер
- ☐ Страна игр
- ☐ Game EXE
- ☐ ШПИЛЬ!

Читатель!

Ты можешь пощадить журнал от губительного влияния ножниц! И прислать ответы на наши вопросы по электронной почте (*market@comizdat.com*).
А можешь традиционно ответить, вырезать и выслать в адрес редакции.

Первым десяти ответившим — призы от журнала ШПИЛЬ! Среди всех приславших анкету разыгрывается игра.

«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 6 (10)**

Видавець ТОВ «Дєкабрь» Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор — О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту — І.І. Шереметьєв

Редактори — А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор — О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки — О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання — О.Л. Ковальський

Відділ реклами — О. Шевченко

Служба розповсюдження — В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом — Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 29.06.2002.

Наклад 12 000 прим.

Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе Зразкова друкарня «Блиц Принт» (м. Київ, вул. Довженка, 3).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

КВН	2 обл.	Новация	11
I Украинский фестиваль Internet	3 обл.	IPTelecom	19
Чат Bizzare	4 обл.	DiaWest	33, 47
		СЭТ	41
Lucky Net	3	Саргона	45
O-TV	5	MagicLand	46

20 июня

первый украинский фестиваль интернет

artclub 44

МУЗЫКА & INTERNET

ЗВЕЗДНЫЙ МАРАФОН

Александр Пономарёв & группа "АРМАДА"



Зайди на сайт

www.internetua.net



1. Стань участником марафона
2. Попади в звездную команду
3. Ощути себя настоящей звездой
4. Оторвись во время концерта

Получи ПРИЗЫ!!!

Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля


www.kamelot.kiev.ua
ultima online
ОБ'ЄДНАНІ МЕРЕЖІ УКРАЇНИ
ИНЕРНЕТ СЕРВИС ПРОВАЙДЕР
2544432,4517236
HI TECH
ORKI
A-SCREEN
RADIO SUPER NOVA RADIO
WHAT'S ON
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ АНГЛОЯЗЫЧНЫЙ ПАРТНЕР
Internet UA
Чат Bizarre™
ми с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
ODDIE.t
WWW.51E.COM.UA URBAN LIFEFORMS DESIGN
БОРИС®
КОМПЬЮТЕРЫ + ПРОГРАММЫ
НіК